ação
games
Edição Nº 150
Abril de 2000
R$ 4,00
ISSN 0104-1630
3451/1
Abril
50 anos

Nesta edição

GAMES

DREAMCAST

NINTENDO 64

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

Capa ilustração Alexandre Jubran

N Nintendo 64
P Playstation
D Dreamcast
W PC

DICAS

DESTAQUES

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

Redator-Chefe: Edson Rossi

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora: Mônica Pina

Subeditor: Renato Viliegas

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo

Analista de Jogos: Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram Nesta Edição: Antonio Saraiva, Humberto Martinez, Marcos Costa, Ricardo Curitiba, Rodrigo Fonseca, Ronaldo Testa, Shinichiro Nakaba, V.Schultz (jogos); Luís Fábio R. Mietto (tradutor); Ali Karakas, Celina Germer (fotos); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran (ilustração)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de produção: Adriana F. Favilla

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Suzana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11)3037-4123
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone (0800) 55-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8° andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9° and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14° and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.° and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.° and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5° and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca F°, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.° and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.° and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1° and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.° and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 150. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4° andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

ANER

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

150!

Pô, falar o quê? Rasgamos os manuais de boa conduta para premiar você com uma edição nº 150 inesquecível: são 150 prêmios, 72 páginas, Parasite Eve 2 detonado, o guia de Pokémon Stadium, a matéria espertíssima sobre o Playstation 2... Aliás, fomos a única revista brasileira a mandar alguém pro Japão. Nosso ninja Renato foi lá e trouxe um PS2 na mala. Quando ele voltou, a galera aqui voou pra cima da máquina. O Fábio foi mais ágil e se tornou o primeiro cara a jogar o PS2 no Brasil. O que ele disse? "Demais!" Ah, você está achando que a coisa pára por aqui. Então saca só o gibi da Lara Croft que vem grátis nesta edição. Nem adianta tentar comprar, pois ele só sairá na Ação Games. Tchau, caríssimos!

Edson

Honorável galera

Esta é uma edição absolutamente especial de Ação Games, com um montão de prêmios, os melhores lançamentos, dicas para detonar jogos animais e informações quentíssimas sobre o lançamento do Playstation 2 no Japão. Embarquem com a gente nesta aventura pelo outro lado do mundo, para saber mais sobre todas as mudanças que vem por aí!
Um beijo grande

Mônica

Queridos Leitores

Desta vez eu pirei. A promoção do Dreamcast foi um tremendo sucesso e depois do fechamento desta edição vou ter de procurar um terapeuta, pois vocês realmente conseguiram detonar com meus sentimentos, tamanha a quantidade de cartas que recebemos com histórias tristes, loucas e delirantes. Enfim, parabéns para os cinco sortudos e muito obrigada pela participação de todos vocês.
Beijinhos

Érica

Faaaaaala Moçadinha...

Ação Games nova na área e não é só mais uma não! É a edição 150, mais do que especial para você. Só para começar: eu fui até o Japão exclusivamente para acompanhar o lançamento do Playstation 2. Fomos o único veículo brasileiro a enviar alguém para Tóquio ver de pertinho a loucura que foi o primeiro dia de vendas do novo console da Sony. Comi um monte de sushi, fui passear no monte Fuji e trouxe um PS2 novinho comigo para o Brasil. Como sempre, é a Ação Games saindo na frente...
Valeu!

Renato

Olá galera!

Nosso japonês é melhor que os outros! Jogamos o Play 2, dois dias após o seu lançamento no Oriente. E você confere primeiro aqui as novidades de quem já viu a máquina funcionando. O Dreamcast começa a engrenar de vez, nesta edição mostramos alguns jogos muito legais como Crazy Taxi e R.E. Code Veronica. Não queime mais seus neurônios e termine Parasite Eve 2 com nosso superdetonado. As promoções e prêmios continuam pintando: fique de olho e não se lamente se você não for um ganhador, continue tentando.

Ronny

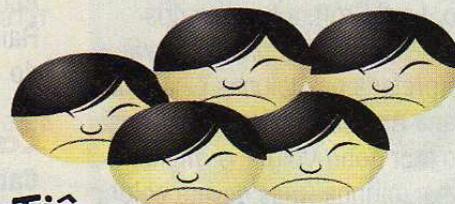
Loucura total na Ação Games!

São 150 prêmios para os nossos leitores fiéis. Ficamos no carnaval detonando Pokémon e Parasite Eve 2 para os camaradas. Amigo, já temos o Playstation 2 na redação, agora fique ligado nos lançamentos que serão detonados pelos nossos pilotos.
E não esqueça de conferir a próxima edição. É aniversário da Ação Games.

Ailton

Saca...

Novamente saímos na frente! Já ouviu falar do Playstation 2? Pois é, descolamos um. Despachamos o Renato pra "Terra do Sol Nascente" com a missão de cobrir o lançamento mais esperado do mundo dos games.
E ele não voltou de mãos vazias!!! Há muitas novidades que você vai ficar conhecendo antes aqui na sua Ação Games. Não mude de canal!!
Arigatô!

Fábio

Tiô...

Podemos jogar no Playstation 2???

Colaboradores

Ilustrações: Fábio Figueiredo

Cartas

Muita fúria no desenho com lápis de cor e nanquin do José Carlos Soares de Oliveira, de Itaiba (PE).

Lara no cinema

Olá, pessoal. Sou assinante há mais ou menos um ano e gostaria de saber se vocês têm preferência de cidade para publicar as cartas. Também quero agradecer o detonado de Tomb Raider 4 – The Last Revelation, que terminei com a ajuda de vocês. Será que não existirá mais nenhum jogo da série? Por falar nisso, qual atriz deve interpretar Lara Croft no cinema? Falem também de como estão as coisas a respeito do filme Resident Evil.

Thiago Marini
Ituverava (SP)

Thiago, sem essa bobagem de que temos cidades preferidas. Tem cartas e e-mails do país todo. Mudando de assunto, Lara Croft, a heroína dos videogames de todo o planeta, deve ser interpretada nas telonas pela atriz americana Angelina Jolie, de 24 anos. Filha do ator John Voight, a mulher é gatíssima: loirinha (mas deverá colorir os cabelos para fazer Lara), tatuada, um arzinho de bandida... Angelina atua no filme O Colecionador de Ossos (The Bone Collector, 1999) e atropelou outras atrizes que foram cogitadas para o papel (Elizabeth Hurley, Demi Moore, Jennifer Connelly e até Sharon Stone). As gravações de Tomb Raider deverão ficar sob o comando do diretor Simon West – que estreou dirigindo o filme Con Air, mas antes havia feito campanhas publicitárias – e parte das cenas deverá ser rodada nos estúdios Pinewood, na Inglaterra, o mesmo onde foram feitos os filmes de James Bond. A estréia, porém, só deverá ocorrer em 2001. Quanto ao filme Resident Evil, além das previsões de que o filme pode acontecer, não há ainda nada definido. Nem produtores, nem diretor, nem locações, nem estréia...

Surrando Tomb Raider 4

Sou muito fã da série Tomb Raider, mas depois da última versão, The Last Revelation, eu e muitos amantes do game não vamos mais jogá-lo. Reclamação 1: a primeira fase, quando Lara tem 16 anos, é muito chata para quem sabe jogar; reclamação 2: o que é que eu faço com tanto loading? Fico tonto e nervoso com tanto loading; reclamação 3: como puderam fazer um final desses para o jogo?; reclamação 4: no jogo inteiro, Lara pula abismos segurando e subindo por beiradas com a maior facilidade. Mas bem no final ela não consegue se segurar. Acho que depois desse final, muita gente vai deixar Lara Croft de lado e passar a apreciar Regina, de Dino Crisis.

Rodrigo Dacioli
Barueri (SP)

Que, que paulada na pobre da Lara! Acho que os amantes da série Tomb Raider não vão gostar nem um pouco do que você andou reclamando...

Cadê os PCs?

Caras, fiquei fulo da vida quando abri minha Ação Games e não achei quase nada para PC. Que isso, meu! Só umas diquinhas e mais nada! E sobre a Internet? Vocês não têm nada a dizer? Nenhum site maneiro ou recomendado? Pô, a maior mancada. Até resolvi mandar um e-mail bomba, mas não tinha dinheiro, por isso mando este e-mail "bomba".

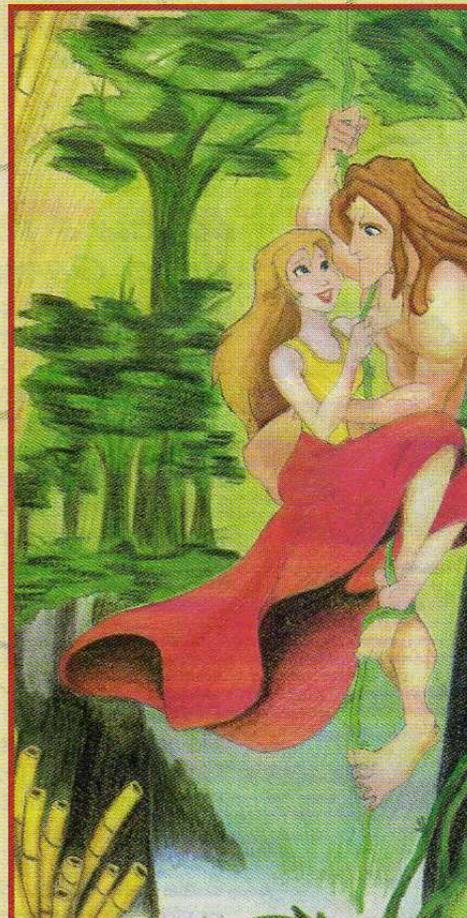
Igor Martinho Fregonese Barros
via Internet

Quer saber, Igor? Acho que você tem razão. Vamos ficar mais atentos e dar mais dicas de PC. Quanto à Internet, fique tranqüilo. Teremos novidades logo, também.

Cruzadas

A revista está muito legal, com muitos brindes e reportagens legais. Vocês poderiam melhorar ainda mais e colocar palavras cruzadas sobre games. Que tal?

Michel B. de Morais
São José da Boa Vista (PR)

Se a gente for atrás das Palavras Cruzadas e você depois pedir o Jogo dos 7 Erros, vamos mandar todos aqueles zumbis podrões de Resident Evil te perseguirem aí na sua cidade.

O Jean Carlos da Silva, de Água Santa (RS), caprichou no romantismo de Tarzan e Jane na floresta.

Está cheirando pancadaria forte entre SNK e Capcom e sobra faísca no clima criado entre os personagens de King of Fighters e Street Fighter. O trabalho foi enviado pelo leitor Marcio Augusto Bartolo Junior, de Catanduva (SP).

Game Boy

Oi galera. Primeiramente, a revista está ótima. Principalmente o trabalho da Érica e da Mônica. Minha opinião sobre jogos violentos é a seguinte: se vão cortá-los, façam isso com os filmes violentos também. Aproveito para pedir que falem mais sobre Game Boy, principalmente dos novos jogos e das novidades desse mercado. Outro pedido: coloquem um pouco mais de dicas.

Raul da Silva Feitosa
São Paulo (SP)

Raul, vamos colocar mais Game Boy, sim. Agora, sobre a violência nos jogos, deve existir uma classificação, como acontece com os filmes. Tem jogo que é desprezível, de tão estúpido. Pegar um carro e sair matando velhinhas não é, digamos, algo que exija muita inteligência. Os games estão trazendo cada vez mais histórias intrincadas, roteiros repletos de personagens, exigindo habilidade e raciocínio rápido e esse é o caminho mesmo. Com uma classificação por faixa etária, tudo fica ainda mais claro. A gente acha que esse é o caminho.

Peladas

Anotem meus pedidos, galera: detalhem mais os detonados, publiquem pôsteres de todas as musas do videogame nuas e aumentem o número de páginas da revista.

Peter Walter Collmann
Fortaleza (CE)

Você está abusado, hein, Peter. Esta edição já tem oito páginas a mais. E o Game da Gata tem uma foto supersensual da Feiticeira.

Pôster e PST2

Pedido: quero um novo pôster da Lara Croft. Dúvida: qual a compatibilidade entre Playstation e Playstation 2?

Marcelo Oliveira Peixoto
Uberlândia (MG)

Agüenta que a Lara volta num superpôster em maio. Este mês você já pode curtir o gibi dela, que foi campeão de vendas nos Estados Unidos e está sendo distribuído gratuitamente junto com esta edição. Os próximos três gibis sairão nos números de maio, junho e julho da Ação Games. Quanto ao PST2, ele vai aceitar conexões e rodar jogos do Playstation, mas terá recursos superiores. Um jogo do PST2 pode não ser salvo num Memory Card atual, por exemplo.

1001 idéias

Gostaria de sugerir a criação de alguns jogos e conto com a divulgação dessas sugestões entre os leitores da Ação Games. O primeiro recado é para que a Sega produzisse A Corrida Maluca (Wacky Races), um dos melhores desenhos animados já feitos pela dupla Hanna-Barbera. Outro game legal seria fantasiar os personagens de Mortal Kombat como super-heróis (Super-Homem, Homem Aranha, Thor, Wolverine...) para saber qual deles seria o maior de todos. A terceira sugestão é criar um jogo chamado Combate no Tempo, em que os lutadores viajariam pelo tempo para combater em diferentes épocas contra os romanos, vikings, piratas, índios...

Oziel Fernandes da Costa
Abreu e Lima (PE)

Valeu, Oziel. Curtimos as sugestões. E se você quer saber, o Thor venceria esse combate entre super-heróis.

O Luiz Henrique Ramos Ildefonso, de São João do Meriti (RJ), pesquisou muito os personagens e usou lápis de cor.

Dúvidas

Cadê o meu ticket?

Oi galera! Estou com um problema em Tomb Raider 3. Em Londres, na fase Aldwych, não consigo encontrar o ticket necessário para abrir a catraca do metrô. Só falta esse item. Você poderiam quebrar esse galho para mim? Um abraço e continuem com esse sucesso.

André Luis Giron
Campo Largo (PR)

Use a Maintenance Key para abrir a cabine ao lado dos trilhos e acione o botão na parede para fazer funcionar a energia elétrica. Volte e pegue o item Old Penny ao lado da máquina que foi acionada. Volte até as cabines de ingresso de metrô, use o item Old Penny na lateral de uma das cabines e o ticket cairá no chão.

Caso sem salvação

Socorro! Depois de jogar cinco horas seguidas de Bio Hazard: Gun Survivor tentei salvar o jogo no Memory Card e não consegui de jeito nenhum. Por favor, me ajudem a detonar estes zumbis e gravar em um ponto adiantado do game. Valeu galera!

Gabriel C. Carvalho
São Paulo (SP)

Gabriel, a vida é dura. Não é possível gravar o jogo durante a partida nesta versão de Resident Evil, justamente por ser um jogo muito curto e baseado em ação ininterrupta. O único momento do game em que você consegue salvar é após o término do jogo. Assim você fica com um Save para começar o jogo novamente com todas as armas que conseguiu ao jogar pela primeira vez.

Que bode!

Queria tirar uma dúvida sobre Broken Sword do Playstation. Eu já passei pelo museu, fui para o aeroporto e voei para a Irlanda. Falei com todos e consegui uma lanterna e uma gema azul, mas estou travado na parte em que há um bode obstruindo uma escada. Não consigo passar por ele de jeito nenhum.

Maurício Moraes Jorgo
Rio de Janeiro (RJ)

Perto do castelo, vá ao bar que fica na mesma rua e espere até que o cliente no balcão levante o braço para pegar a toalha. Converse com todos no bar e pegue o arame. Saia do bar e suba pela escada para chegar ao bode. Use a toalha no bode para poder passar por ele sem tomar coices.

Skate pirata

Estou com dúvidas no jogo Tony Hawk's Pro Skater (PlayStation). Eu já vi várias dicas na revista, mas nunca consegui fazer nenhuma delas funcionar. Eu gostaria muito que vocês me ajudassem, pois o jogo é muito difícil. Abraço e não se esqueçam de me ajudar.

Fabiano, via Internet

Provavelmente você está usando uma versão pirata do jogo que foi gravada a partir de um CD Beta do game, ou seja uma versão de testes, que está incompleta. Para você confirmar se o seu game é beta ou não, basta olhar no menu principal do game: se o item Options estiver acessível é porque o jogo está completo. As dicas publicadas só funcionam na versão completa do game.

Ops! Erramos

PS2

Na reportagem sobre o PS2, página 14 da edição 149, a previsão correta era de vendas de 1,3 bilhão de reais.

Tarzan

Parabéns pela ótima revista, mas apesar de curtir Ação Games o motivo desta carta é uma reclamação: comprei a edição 148 e não consegui fazer os truques para o jogo do Tarzan.

Fernando Bastos de Souza
São João do Meriti (RJ)

Merecemos a bronca. Houve um erro e a dica de Tarzan saiu com indicações erradas de comandos. Veja a seqüência correta:
Seleção de fases - Na tela do menu principal, execute a seguinte sequência: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Logo após, mova o cursor abaixo de Load Game para encontrar a opção Cheats. Lá você terá como selecionar fases.

Twisted Metal 4

Após tentar mais de mil vezes seguidas as dicas do jogo Twisted Metal 4, cheguei à conclusão de que elas não funcionam. Estou ficando maluco pois todos meus amigos já detonaram o game.

Renato Pereira Barbosa
Arapiraca (AL)

Desculpe, Renato. Nós é que ficamos malucos porque as dicas para conseguir dois dos carros secretos saíram com alguns comandos errados. Veja as dicas certas e detone seus amigos (isto é, se ainda conseguir executar os comandos).
Atenção - As dicas tem de ser executadas dentro da opção Password. Para acessá-la, clique Options e entre em Password. Após a dica, aperte ▲ para sair.
Jogue com o Rc car - ↑, ↓, ←, START, →.
Jogue com Super Axel - ↑, →, ↓, ↑, L1.

Top Ten

Os jogos mais alugados em fevereiro

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1 - Soul Calibur	1 - Gran Turismo 2	1 - Donkey Kong 64
2 - Sega Rally 2	2 - Resident Evil 3	2 - Mario Party 2
3 - Zombie Revenge	3 - Vigilante 8 - 2nd Offence	3 - Pokémon Snap
4 - Crazy Taxi	4 - Final Fantasy 8	4 - International S.S.Soccer 98
5 - NBA 2 K	5 - Fifa 2000	5 - Super Smash Bros
6 - Soul Fighter	6 - 007 Tomorrow Never Dies	6 - Resident Evil 2
7 - Legacy of Kain: Soul Reaver	7 - Winning Eleven 4	7 - Roadsters
8 - Tokyo Extreme Race	8 - Need for Speed 4	8 - Winback
9 - Air Force Delta	9 - Driver	9 - 007 Golden Eye
10 - Sonic Adventure	10 - Legend of Legaia	10 - Fifa Soccer 99

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel. (0XX31) 296 - 7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel.(0XX51) 311 - 7999; Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel:(0XX21) 430 -7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel:(0XX71) 255 - 0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel.(0XX12) 341 - 7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (0XX11) 591 - 0039; São Paulo (SP) - Blockbuster, tel.: 0800 - 172101; Curitiba (PR) Videoteka, tel. (0XX41) 262 7581.

Respostas

Na edição 148 a pergunta do mês era: Qual a sua opinião sobre a violência nos games? Centenas de leitores opinaram. Confira algumas respostas:

"Deve haver um controle para os menores de 12 anos. Se a pessoa transpõe a violência dos games para a vida real é porque precisa de tratamento psicológico."
Fernando Resende Silva
Barroso (MG)

"Violência nos games é só para diversão. Não devemos levar isso pra fora dos jogos."
Thiago José Barbosa, São Paulo (SP)

"A violência é exagerada, causa muitas coisas ruins e deveria acabar."
Renato P de Jesus, Ponta Porã (MS)

"Não tem nada demais. Só se a pessoa levar tudo muito a sério. Aí começa a complicar..."
Ana Regina Strizzi Hipólito
São Paulo (SP)

"Não é proibindo jogos que vai acabar a violência real".
Wagner P. Salvi, Mauá (SP)

"Não acho que que a violência real aumente por isso".
Raphael Borges de Souza, Ilhéus (BA)

"Acho que não deveriam existir esses tipos de jogos".
Anderson N. S. Castro
Duque de Caxias (RJ)

"A violência está dentro de cada um e só a aplicamos se quisermos. Não podemos culpar os jogos pela violência existente no mundo".
Marcelo Carvalho Simões
Campinas (SP)

"Sou contra, porque alguns jovens vivem tão intensamente a violência dos games que a trazem apara a vida real"
Wilson Luis C. de Almeida
São José (SC)

"Só pessoas loucas ou sem qualquer orientação acreditam nos jogos e fazem igual".
Reynaldo G. Costa
São Paulo (SP)

"A violência nos games não chega nem aos pés da violência na rua"
William Toshio Nakamura
Niigata -Japão

"Acho que deveria ser menor pois deveriam pensar nas crianças".
Dionary Costa Cordeiro
São Luís (MA)

"Acho uma tremenda besteira se preocupar com isso. Mesmo eu sendo pequeno, não é só porque jogo Resident Evil que vou sair por aí com uma calibre doze na mão".
Vinicius Frias, São Paulo (SP)

Resultado

Na edição 148 perguntamos qual o nome dos personagens que aparecem na página 5 e de que desenho animado eles participam.
O desenho animado é a Corrida Maluca e os personagens e carros são: Barão Vermelho; Penélope Charmosa; Rufus Lenhador; Peter Perfeito; Cupê Mal-Assombrado; Dick Vigarista e Quadrilha de Morte.

Os leitores que acertaram a resposta e vão receber camisetas Ação Games são: Maria Helena F. Silva, de Taubaté (SP); Leonardo Pereira Moreira, de Canoas (RS); Silvino Pereira Gomes, de Novo Gama (GO); Ricardo Alves Furtado, do Rio de Janeiro (RJ), e Gabriel do Padro Neto, de Guaxupé (MG).

Desafio

O aniversário de Ação Games está chegando... Qual o mês de aniversário e quantos anos a revista vai completar? Envie sua resposta por carta para a redação. Os cinco primeiros leitores que acertarem vão receber uma camiseta Ação Games.

Vem aí a revista
divertida e mais
Mas fala para o seu pai que é su

CONTO • PASSATEMPOS • QUADRINHOS • CURIOSIDADES

RECREIO

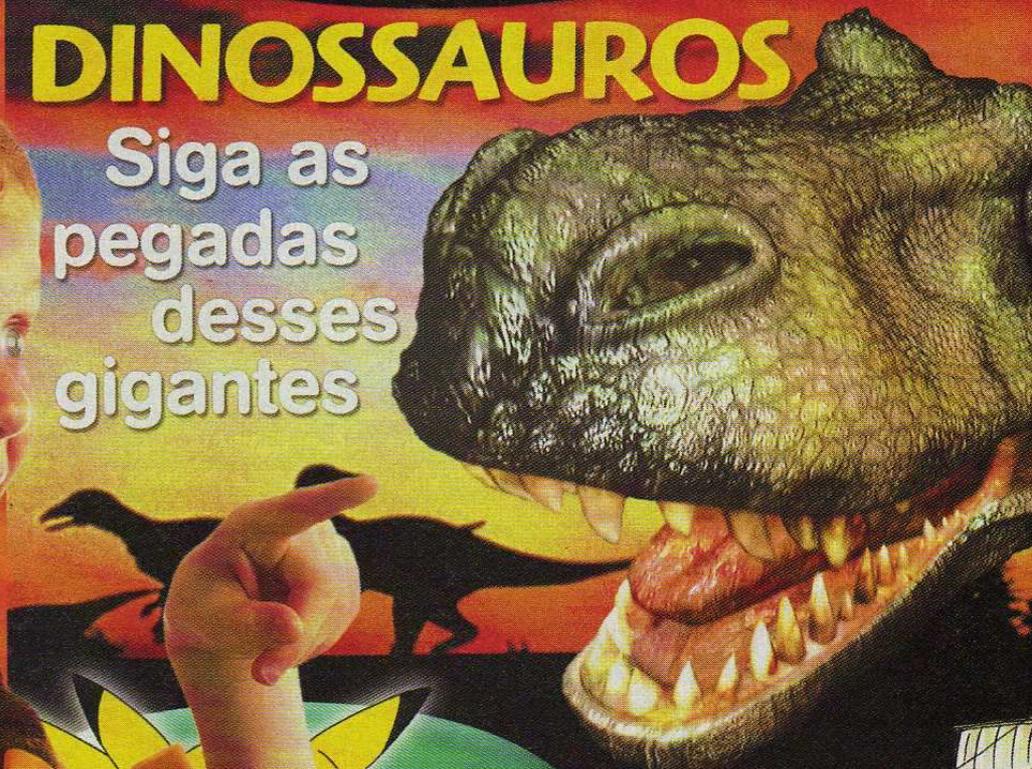
DINOSSAUROS

Siga as pegadas desses gigantes

Conheça o criador dos Pokémon

ENTREVISTA
Rubinho fala da sua Ferrari

Embarque na aventura do descobrimento do Brasil

Toda semana nas bancas.

mais legal, mais radical do planeta.

ereducativa, informativa e atual.

Recreio.

Mais bacana, mais transada, **MAIS GENIAL** que qualquer coisa que você já leu. **TODA SEMANA** aparecem curiosidades, informações, brincadeiras, fascículos, livros. Tudo diferente, com uma **SURPRESA** especial para você.

Recreio. Uma mi
game, gibi e o s

revista

Muita brincadeira e muita informação, do jeito que você gosta.

capa dura

Capa dura superforte e colorida. Monte uma enciclopédia só para você.

EDITORA Abril

Toda semana. Apenas R$ 3,9

tura de televisão,
u melhor amigo.

A partir do nº2,
toda semana vem um livro
superbacana falando
de bichos, história,
planetas e muito mais.

Fascículos superlegais pra você colecionar, que vão fazer as matérias da escola parecerem brincadeira.

No nº1 vem uma
mochila radical
pra você
guardar tudo isso
e levar
pra todo o canto.

Quer saber? Divirta-se.

Os 5 ganhadores de Dreamcast

Sucesso! A gente recebeu quase 14 mil cartas na promoção que deu cinco Dreamcast. Um abraço forte a todo mundo que participou.

Teve ameaça, teve carta irônica, teve gente que escreveu milhares de vezes a frase "Este Dreamcast É Meu", teve piadas, teve leitor que mandou mais de 20 cartas, enfim, teve de tudo. A coitada da Érica passou as três últimas semanas abrindo e lendo as cartas que vocês enviaram. E olha que foram quase 14 mil concorrentes. Os cinco ganhadores foram Adriano José de Souza, de Belo Horizonte (MG), Eduardo A. Leite, de São Sebastião (SP), Ivan Kluskla Junior, de Curitiba (PR), Silvano Lima de Menezes, de Paulista (PE), e William Moreira Prates, de Vitória da Conquista (BA). Veja abaixo o que cada um deles escreveu. Quem dançou nessa não pode desistir. Veja nas três páginas seguintes os 150 prêmios da nossa próxima promoção. Ação Games é isso: show de bola!

"Sou feio, magricela, trabalho 12 horas por dia ganhando salário mínimo, minha namorada me trocou por uma jogadora de futebol e, pior de tudo, sou torcedor do Fluminense. Depois de tantas desilusões, só mesmo um Dreamcast pra me fazer sorrir (usando dentadura, claro)."
William Moreira Prates, Vitória da Conquista (BA)

"Acidentalmente eu engoli uma bomba atômica ativada, capaz de transformar Curitiba num imenso buraco, quem sabe até o Paraná inteiro, pensando melhor, acho que o Brasil todo pode sumir do mapa. A única forma de evitar essa tragédia é permanecer sentado até o final dos tempos, façanha que só conseguirei ganhando esse Dreamcast."
Ivan Kluskla Junior, Curitiba (PR)

"Por que mereço este Dreamcast? Porque eu jurei de joelhos diante meus amigos que iria ganhar ess Dreamcast ou eu mudava meu no para Babete, me vestiria de mulh dava uma volta na cidade assim. Por favor, não me deixem passar esse vexame!"
Silvano Lima de Menezes, Paulista (PE)

"Tenho três lindas irmãs e algumas primas de boa qualidade, as quais terei o prazer em apresentar a vocês e enviar algumas fotos — tão logo seja premiado com um destes cinco Dreamcast."
Eduardo A. Leite, São Sebastião (SP)

"Eu sou Elisa, esposa do Adriano. Ele já mandou várias cartas para a promoção. Por favor, dêem o Dreamcast para ele, se não ele va cismar de comprar um e eu estou precisando urgentemente de uma máquina de lavar roupas. Vocês sabem o que é lavar cueca suja e fralda usada no tanque?"
Adriano (e Elisa) J. de Souza, Belo Horizonte (MG)

Seu xaveco vale muito

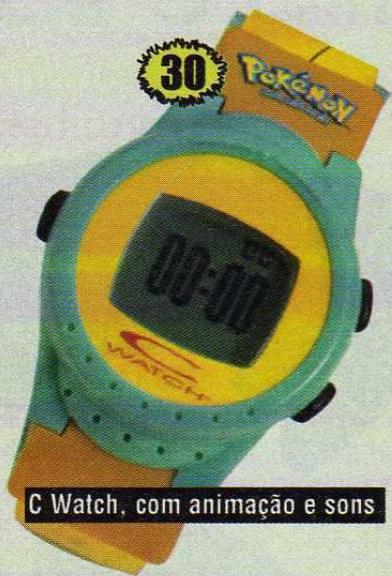
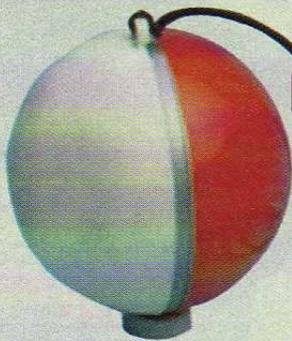
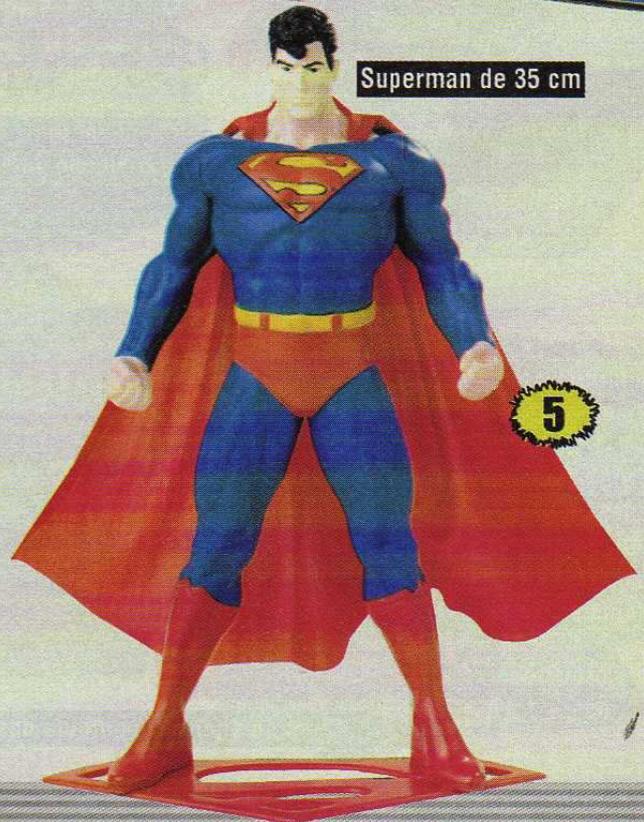
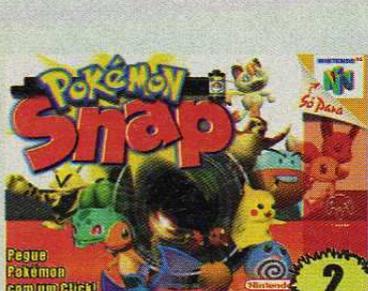
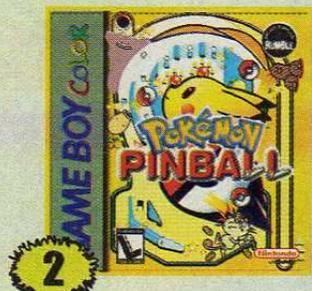
É namoro ou amizade? Libere seu lado Wando e seja você um dos 150 leitores premiados.

Você acaba de encontrar a Lara Croft e o Squall Leonhart, de Final Fantasy 8, num shopping e eles te deram mole. Qual a cantada que você faria para a Lara ou para o Squall? Escreva um texto entre 5 e 8 linhas, mas lembre-se, se um dos dois não curtir seu blablablá eles vão mandar bala. As 150 melhores cantadas receberão 1 dos prêmios a seguir (não haverá ganhadores repetidos).

Novidade: linha multisabores do Nintendo 64 com cartucho

Game Boy com cartucho

Pokédex, a agenda importada dos Pokémon

Promoção "150 PRÊMIOS"
30
C Watch, com animação e sons
5 kits
Kits Batman Beyond, com Batcaverna
Jogo Mestre dos Treinadores
Pokebola, com Pokemetal
10
10
Bonecos da série de desenhos da TV
5
5
5
Superman de 35 cm
Bonecos eletrônicos: eles falam!
5
5
5

Nestas páginas você confere todos os prêmios (e a quantidade de cada um) que vamos distribuir aos 150 leitores que mandarem as melhores cartas. Você não vai ficar fora desta, não é mesmo?

Apoio

Seu xaveco vale muito

Você acaba de encontrar a Lara Croft e o Squall Leonhart (de Final Fantasy 8), num shopping e eles te deram mole. Qual a cantada que você faria para a Lara ou para o Squall? Escreva um texto entre 5 e 8 linhas e envie para a gente. Mas lembre-se: se um dos dois não curtir seu blablablá eles mandam bala.

Nome..

.... Idade...........

Endereço...

.... Telefone...

E-mail...

Console...

Envie esta ficha junto com sua carta para a redação da Ação Games Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar CEP 05425-902 São Paulo (SP) (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 5 de maio de 2000)

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da Ação Games e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos);
2) Não há limite para o número de cartas;
3) As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha);
4) Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 5 de maio de 2000;
5) Os vencedores serão comunicados pela redação de Ação Games a partir do dia 22 de maio de 2000 até o dia 9 de junho de 2000;
6) As cartas enviadas não serão devolvidas;
7) Os participantes autorizam a Ação Games ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagem e textos, se necessários;
8) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas;
9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Joana Prado, a Feiticeira

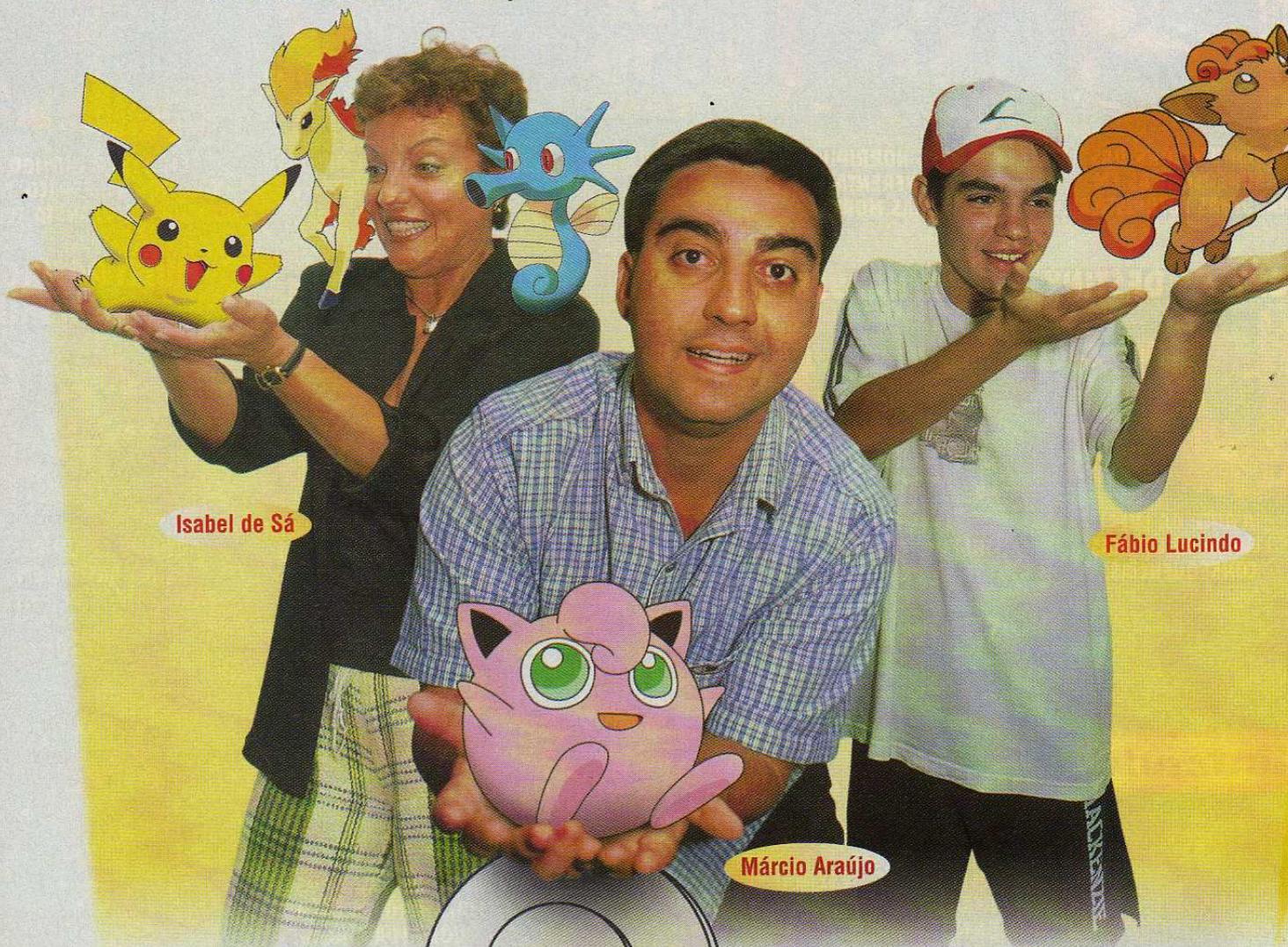
23 anos, modelo

Uma das maiores gatas da televisão brasileira também é fã de videogames: "Quando eu tinha uns 13 anos, não largava o meu Atari", conta Joana. "Adorava River Raid, Pac-Man e Jungle Hunt". Tempos depois ela comprou um Mega Drive, mas não teve oportunidade de se divertir muito com o console: "Tenho só um jogo do Sonic, que veio junto com o aparelho, mas não comprei mais nenhum".
O que afasta a Feiticeira dos videogames é o mesmo que atrapalha tantos famosos: "Não dá tempo", ela conta. "Antes eu jogava direto, era superviciada. Hoje, é uma vez por mês e olhe lá", conta Joana, que às vezes se arrisca em disputas de Quake II em seu computador.
Quem sabe um dia ela atende seu pedido e convide você para jogar uma partida...

Pergunta do mês
Quem você gostaria de ver na seção Game da Gata?
Mande sua sugestão para a revista Ação Games

Prova para os mestres

Convidamos os dubladores do desenho animado Pokémon para curtir os principais jogos de Pikachu & Cia

Marcelo Del Greco e Ronny Marinoto

Isabel de Sá

Fábio Lucindo

Márcio Araújo

Quem melhor para capturar os Pokémon do que os seus treinadores? Convidamos três dubladores do desenho animado para conhecer alguns jogos de Pokémon e se divertir com os bichos em diferentes estilos de aventura nos videogames. – Fábio Lucindo (Ash), Isabel de Sá (Jessie) e Márcio Araújo (James) detonaram nos jogos de Nintendo 64 e Game Boy e contaram como é seu trabalho, que começa agora uma nova etapa, com o início de uma fase diferente nos desenhos da TV.

No Nintendo 64 eles fotografaram os monstrinhos em Pokémon Snap e partiram para a briga em Pokémon Stadium 2. Depois foi a vez de capturá-los no Game Boy, com os jogos da série Azul, Amarela e Vermelha e com o divertido Pokémon Pinball.

Fotos: Celina Germer

Ash
Fábio Lucindo

Ele se acha bem parecido com seu personagem: "Também vou até o fim quando luto por um objetivo", afirma. Segundo Fábio, Ash foi o personagem que lhe trouxe maior destaque junto ao público, mas o trabalho que mais exigiu dele como ator foi a dublagem de Shinji, do desenho Evangelion. E confidencia: "Adoro mesmo é fazer o Kurilin, de Dragon Ball Z".

Idade - 16 anos

Profissão - Ator

Outros trabalhos de dublagem - Shinji (Evangelion), Kurilin (Dragon Ball Z), Doug, Garoto Enxaqueca, Rei Arnold (Arnold).

Desenhos preferidos - A Vaca e o Frango e Tom & Jerry.

Pokémon favorito - O Vulpix, porque todo mundo prefere o Pikachu. Gosto mais dos Pokémon de fogo.

Pokémon Snap (N64) - "É legal ver o resultado das fotos e viajar pelos cenários, mas faltaram algumas batalhas para esquentar o clima. Nota 7."

Pokémon Stadium (N64) - "Achei o mais divertido, o que tem o melhor desafio. É preciso conhecer os bichos e usar a estratégia correta contra o adversário. Nota 8."

Pokémon vermelho, azul e amarelo (Game Boy) - "Conheço esta história desde o primeiro episódio, quando Ash ganhou seu primeiro Pokémon. É o melhor jogo de todos, tem o Professor Carvalho e o sistema de captura dos bichos ficou muito legal. Nota 9."

Pokémon Pinball (Game Boy) - "Um Pokémon fliperama! Ainda tinham mais alguma coisa para inventar! É engraçado e fazer a bolinha passar pelos lugares certos é mais difícil do que parece. Acertei um Charmander, mas a bola caiu e não consegui completar a captura. Nota 8."

Jessie
Isabel de Sá

Ela já trabalhou muitos personagens famosos, mas nenhuma fez tanto sucesso quanto a atrapalhada vilã da Equipe Rocket: "Quando descobrem que eu faço a Jessie, a criançada fica alucinada", conta. Mas por que ela tem tantos fãs? Isabel tem a resposta: "Ela é engraçada e vive batendo no James e no Meowth. Além disso, é muito vaidosa".

Idade - Parei de contar nos 34

Profissão - Atriz

Outros trabalhos de dublagem - Mãe de Oliver Tsubasa (Supercampeões), Lita/Sailor Júpiter (Sailor Moon), Lux (Garotas Marionetes), Vilarejo de Crapston (Sophia), Amy (Bananas de Pijama)

Desenho favorito - Pokémon e Pica-Pau

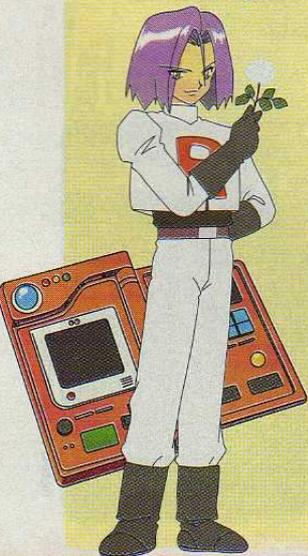
Pokémon Favorito - Ponyta, Horsea e Pikachu

Pokémon Snap (N64) - "É demais! Tirei as melhores fotos e o Professor até elogiou minhas técnicas. O lance é disparar no momento certo. Nota 8."

Pokémon Stadium (N64) - "Puxa, nunca pensei em participar mesmo de um torneio de mestres criadores de Pokémon. O jogo é interessante e as lutas muito radicais. Adorei. Nota 8."

Pokémon vermelho, azul e amarelo (Game Boy) - "É perfeito! Segue à risca as aventuras da TV. Me lembrei do dia em que Ash completou 10 anos e estava ansioso para iniciar seu treinamento com os Pokémon. Quem assiste aos desenhos não vai ter dificuldade. Nota 9."

Pokémon Pinball (Game Boy) - "Acho que meus dedos não se movem tão rápido assim, mas é um jogo diferente. Os monstrinhos ficam escondidos e caçá-los é coisa para os melhores mestres. Só achei pouco duas mesas diferentes. Nota 8."

James
Márcio Araújo

O parceiro de Jesse também tem uma legião de admiradores: "Foi uma grande surpresa. Embora James seja um vilão, a galera gosta muito dele", afirma Márcio. Ele não acha muito legal as pessoas conhecerm o dono da voz do personagem: "Claro que existe uma certa curiosidade, mas todo mundo está acostumado a relacionar a voz com a imagem do personagem e ao ver o dublador isso perde um pouco o encanto", diz.

Idade - 28 anos

Profissão - Ator

Outros trabalhos de dublagem - Yamcha (Dragon Ball Z), Oliver Tsubasa (SuperCampeões), Otaru (Garotas Marionetes), Davi, o Gnomo, Slammu (Street Sharks).

Desenho preferido - Pokémon e Pica-Pau

Pokémon favorito - Jigglypuff

Pokémon Snap (N64) - "É um barato. Você tem de aproveitar quando eles se aproximam e pegar o melhor ângulo. Mas falta emoção. Nota 7."

Pokémon Stadium (N64) - "Adorei ter meus próprios Pokémon. O grande barato é vencer, mas se não der é só escolher outros e continuar. Nota 8."

Pokémon vermelho, azul e amarelo - "É sensacional, mas a música é chata. O jogo tem uma proposta muito boa e leva o jogador para dentro de uma aventura verdadeira. Dá para aprender muitas técnicas e tornar-se um bom mestre Pokémon. Nota 8."

Pokémon Pinball - "Gostei mais da mesa azul, porque a bola pode correr mais solta. Com um jogo assim você fica várias horas em uma fila de banco e ainda sai dando risada. Nota 8."

Especial

Playstation 2

A batalha

Renato Viliegas
Enviado especial a Tóquio

Em poucas horas, 1 milhão de consoles fo

Confesso: fui um dos primeiros brasileiros a comprar um Playstation 2. Em Tóquio já era sábado, dia 4 de março, o grande dia do lançamento, enquanto no Brasil era sexta-feira e todo mundo se preparava para viajar e curtir o carnaval. Com a tarefa de trazer um novo videogame para a redação, eu estava lá, entre milhares de japoneses, todos loucos para colocar as mãos no novo console da Sony. Novo, não: revolucionário console.

Loucos mesmo: teve gente acampando em frente às lojas, passando a noite na calçada (com um frio de 2°), apenas para garantir seu videogame. Filas gigantescas formaram-se logo ao amanhecer por toda a cidade. E quem resolveu dormir um pouco mais, ficou na mão: em Tóquio os consoles se esgotaram em pouco mais de duas horas.

Missão quase impossível

Comprar um Playstation 2 tornou-se uma verdadeira aventura. Algumas lojas aceitaram encomendas e só atenderiam quem tivesse a senha de reserva. Ninguém garantia os pedidos ou sabia informar quantos aparelhos iria receber e quanto tempo durariam os estoques. Não era fácil obter uma senha e três dias antes já era praticamente impossível encontrar uma loja que aceitasse encomendas.

A alternativa era chegar bem cedo a uma loja que não tivesse comprometido seu estoque. E foi isso que milhares de pessoa fizeram. No bairro de Akihabara, um dos principais pontos de venda de produtos eletrônicos em Tóquio, as filas começaram na noite de 3 de março. Com seus cobertores e lanchinhos, dezenas de japoneses passaram mais de 13 horas esperando que as lojas abrissem. A cena se repetiu em outros bairros menos tradicionais no comércio de eletrônicos e foi exatamente em um deles, Shibuya, que acabei dando sorte: na noite de sexta-feira reservei um Playstation 2 em uma loja. Estava perto de cumprir minha missão.

Ao amanhecer as filas aumentaram. Na loja Laox, que tem um prédio de seis andares dedicados a eletrônicos, ocorreu a maior aglomeração da cidade. Às 7h, quando as portas se abriram, cerca de 3 mil pessoas estavam do lado de fora. E aí entrou em cena a organização do povo japonês. Funcionários e policiais organizaram tudo, de modo que a fila não atrapalhava ninguém na rua. Com distribuição de senhas conseguiram atender rapidamente a todos e duas horas depois a Laox já havia vendido os 5 mil consoles de seu estoque. E sem o menor tumulto.

A essa altura nenhuma outra loja tinha o aparelho à venda. O lote de 1 milhão de consoles disponibilizado pela Sony foi vendido em poucas horas. Ainda bem que eu

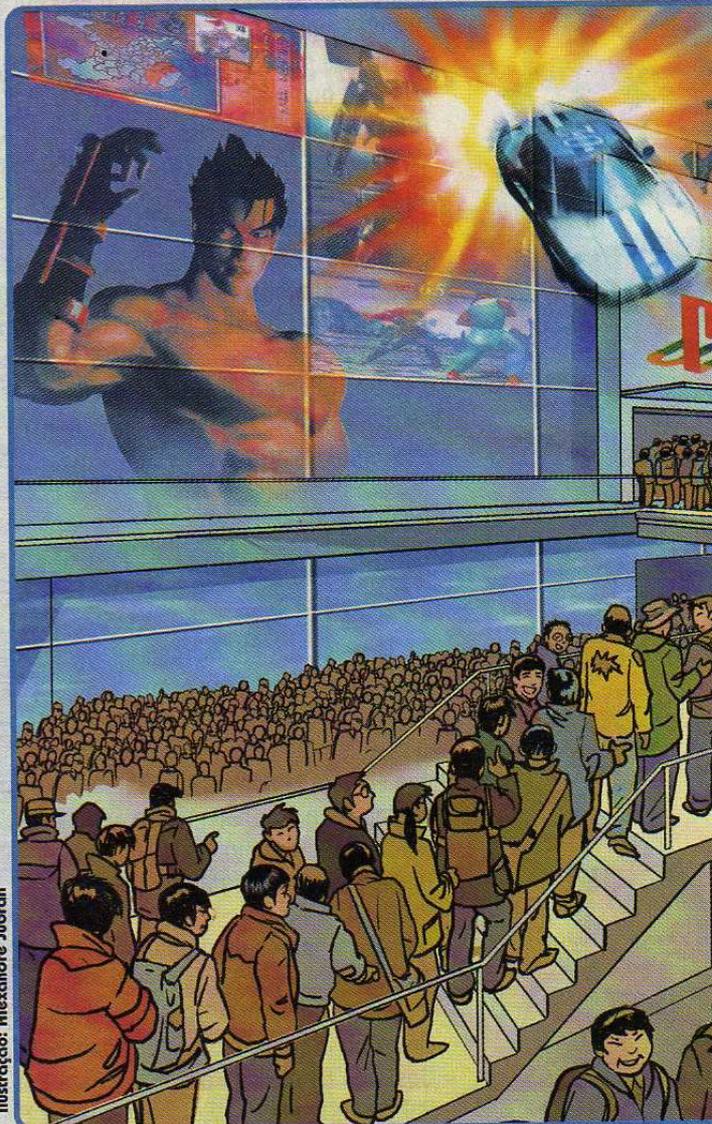



Ilustração: Alexandre Jubran

tinha uma reserva e pude sair tranqüilamente para buscar o Playstation 2 da Ação Games. Tanto esforço para quê? Para que você encontre na revista os primeiros e melhores detonados, todas as novidades e saiba por que o Playstation 2 é considerado a maior central de entretenimento doméstico jamais vista.

Na fila

pelo PS2

endidos para japoneses e aventureiros do mundo inteiro

Cena 1 (acima): as lojas abrem com o PS2 a 39.800 ienes (365 dólares).
Cena 2 (abaixo): horas depois, o preço saltou para 59.800 (548 dólares)

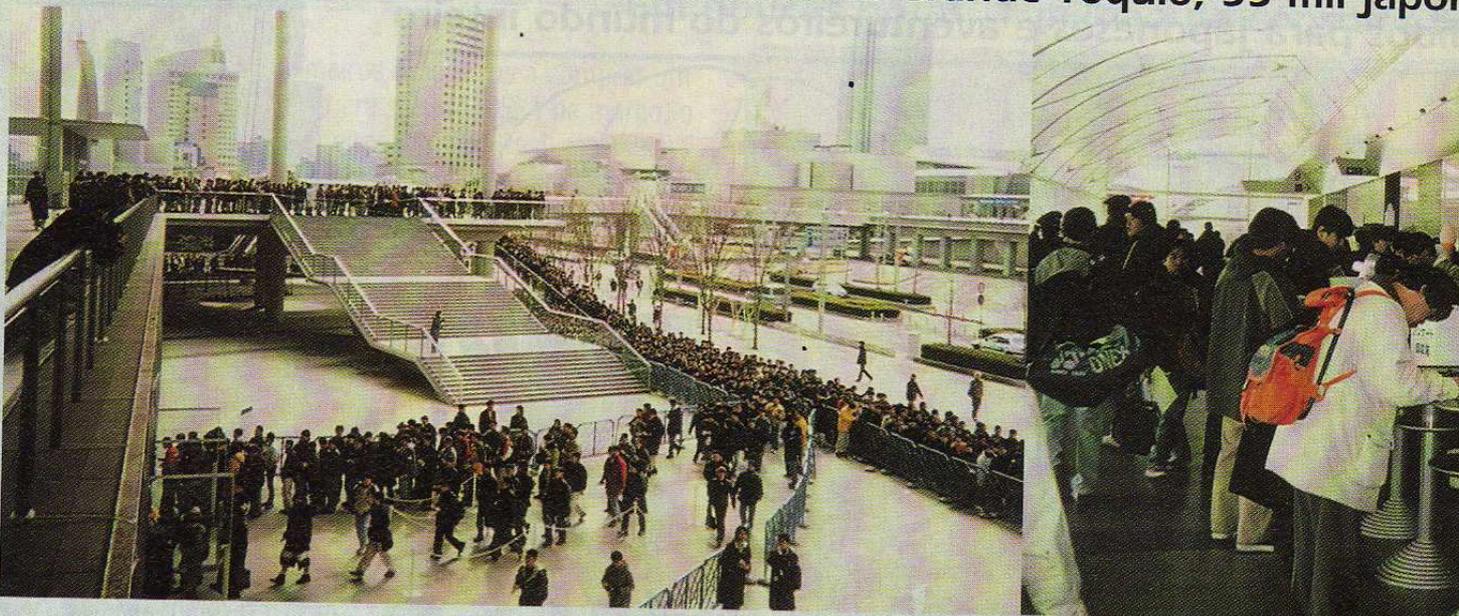
Shimamuro Yoshishige, 20 anos
"Fiquei umas duas horas na fila. Como não consegui fazer reserva em lugar nenhum, cheguei cedo. Duvido que alguma loja receba mais aparelhos antes do próximo fim de semana."

Stefan Hilt, 20 anos
"Vim da Noruega só para comprar o Playstation 2. Tenho uma loja lá e pretendo revender os aparelhos que conseguir comprar. Pretendia levar 50, mas já vi que não vai dar. Vou embora amanhã mesmo, para ser a primeira pessoa na Europa com o videogame."

Evandro Augusto, 27 anos
"Sou brasileiro e moro no Japão há 2 anos. Passei a noite na frente da loja porque não queria arriscar. Comprei dois: um para mim e outro para um amigo. Tem muita gente aqui, com certeza algumas pessoas irão ficar sem."

Eva Yuenyong, 26 anos
"Comprei um para o meu marido, que não pôde ficar na fila. Ele estava ansioso para ter um. Esperei uma hora e meia e acho que valeu a pena."

PS2 faz su

Num evento realizado em Chiba, cidade na Grande Tóquio, 55 mil japon

Fotos: Shinichiro Nakaba

Shinichiro Nakaba, correspondente

O encontro com o Playstation 2 foi quase místico para 55 mil pessoas que aguardaram horas na fila durante os três dias do Playstation Festival 2000, o evento que apresentou a máquina de entretenimento da Sony ao mundo duas semanas antes do início de suas vendas oficiais. O festival aconteceu em Chiba, na região metropolitana de Tóquio, e foi uma espécie de pré-estréia mundial.

Nem o frio de 0 grau assustou. O comerciante Eiji Sato, 47 anos, levou três horas de carro ao lado da filha Sachiko, de 13 anos, para poder ter o prazer de ser uma das primeiras pessoas do planeta a sentar-se à frente do PS2. Shinichi Sasamoto, 28 anos, também veio preparado para a longa espera. Chegou ao centro de exposições de Chiba com um cobertor, três horas antes da abertura dos portões, e juntou-se a outros gamemaníacos. Alguns armaram até pequenas tendas para se proteger do vento cortante. Tudo isso para tocar no Playstation 2. Ao todo, eram 500 consoles à disposição dos fiéis seguidores, que puderam conferir 27 jogos inéditos e presenciar o início de uma nova fase na área de entretenimento doméstico.

Efeitos visuais

O que mais impressiona no início é a evolução dos recursos gráficos. Você começa a jogar e percebe detalhes: o rosto dos personagens expressa emoções, os cabelos se movem com o vento, a roupa dos lutadores acompanha os movimentos. Cortes e outros ferimentos chegam a sangrar de forma inédita nos games. Isso sem falar nos efeitos de luz e sombra, que são uma atração a parte.

Não é preciso ser especialista: qualquer um que conheça os jogos do console anterior sentirá a diferença. Com o aumento da resolução, os jogos estão muito mais realistas e rápidos. Para acompanhar as mudanças, o novo controle Dual Shock 2 é mais sensível e totalmente analógico, com exceção dos comandos Start e Select. Isso aumenta a sinergia entre jogador e o game durante as partidas e você sente o coração pulsando nas suas mãos, principalmente nos movimentos mais bruscos.

E ainda tem mais

Mas o Playstation 2 vai além e tem outros recursos de áudio e vídeo. Além de poder rodar seus CDs de música, o usuário contará também com o DVD (Digital Versatile Disc) para assistir a seus filmes ou curtir jogos de qualidade ainda maior.

A expectativa sobre o videogame da Sony era tão grande que se refletiu até em outras áreas do mercado de equipamentos eletrônico. Estimativas dos analistas japoneses apontam que as vendas de aparelhos DVD, que custam 70 mil ienes (ou cerca de 640 dólares) atingiram o patamar de 1 milhão de unidades no fim do ano passado, derrubadas pelas vendas do Playstation 2 — que atingiram essa mesma cifra apenas nos dois primeiros dias. Como o novo console estava programado, desde o ano passado, para chegar às lojas por 39,8 mil ienes (cerca de 365 dólares), milhares de consumidores deixaram de comprar os aparelhos específicos para DVD e decidiram esperar o lançamento do console da Sony, mais barato e com mais recursos.

E o acesso à Internet?

A expectativa maior se refere a possibilidade de conexão à Internet. Alguns programadores afirmam que

estréia mundial

onhecem o Playstation 2 duas semanas antes do início das vendas oficiais

as pesquisas para o lançamento de jogos com opção para disputas em rede estão em andamento e a previsão é de que seja possível realizá-los em 2001.

O console tem alguns terminais com funções ainda não divulgadas pela empresa, mas comenta-se que as entradas poderiam ligar o PS2 a teclados de computador ou à televisão a cabo. Isso poderia possibilitar, inclusive, a escolha e compra de músicas e imagens através de rede digital. Se tudo isso se confirmar, o console será uma verdadeira central de informações.

E o que vamos jogar?

Os produtores de software já perceberam o desafio: é difícil desenvolver jogos que aproveitem todo o potencial da máquina. Um programador já precisava ser meio maluco para criar enredos e efeitos dos atuais games e terá de pirar de vez para usar todos os recursos oferecidos pelo Playstation 2, se quiser manter o prestígio e satisfazer os seus fiéis jogadores.

Para os brasileiros, o acesso aos produtos compatíveis ao console promete ser o maior obstáculo. Os jogos e filmes terão códigos de compatibilidade divididos em regiões (Ásia, América do Norte e Europa) e o consumidor terá de concentrar a aquisição dos produtos ligados ao videogame em uma destas regiões, para não ter problemas de incompatibilidade. Quem comprar um console na Ásia ficará preso aos fornecedores asiáticos. Assim, por exemplo, um disco DVD adquirido na Europa não funcionará num Playstation 2 comprado no Japão.

Por outro lado, a opção para rodar jogos da versão anterior é um atrativo importante em qualquer lugar do mundo, pois ninguém vai ter de jogar fora sua coleção de CDs e ainda vale a pena comprar os jogos lançados recentemente para aqueles que têm o Playstation atual.

Um dos gamemaníacos que mais vai curtir esta característica do videogame é Eiji Sato, nosso amigo comerciante que estava na fila lá no início desta reportagem e tem uma coleção de mais de 100 CDs de Playstation. Ele tem todos os videogames atuais e ficou fascinado com as novidades do novo console, principalmente no visual dos jogos. Adorou Tekken Tag Tournament e Gran Turismo: não foi difícil para ele decidir comprar o Playstation 2 e pelo menos três jogos.

O evento

O Playstation Festival 2000, organizado pela Sony Computer Entertainment entre os dias 18 e 20 de fevereiro, em Chiba, na região metropolitana de Tóquio, no Japão, recebeu 55.814 visitantes. A empresa preparou um dos mais importantes centros de exposições do Japão (o mesmo do Salão de Automóveis de Tóquio) com palco, telão para a exibição de filmes e 500 consoles Playstation 2, divididos entre os produtores de jogos e instalados em forma de círculo.

No palco, os apresentadores entrevistaram visitantes, programadores, produtores de jogos e executivos da indústria de videogame. Até criadores de jogos de empresas concorrentes estiveram presentes. Os colecionadores esgotaram o estoque de broches, camisetas e jaquetas: todo mundo queria ter uma lembrança dessa verdadeira estréia mundial do PS2.

Eu joguei primeiro!!!

Shinichiro Nakaba, correspondente

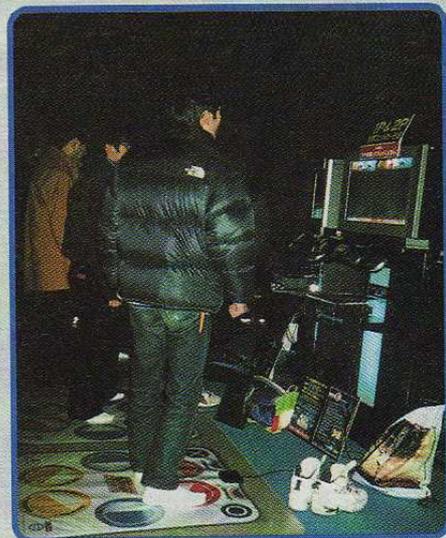
"Nunca pensei que pudesse ser uma das primeiras pessoas do planeta a jogar no revolucionário Playstation 2. Aqui no Japão estamos tão acostumados com as novidades tecnológicas que aparecem a todo momento, que quase não damos muita importância quando anunciam um novo produto. Por isso, no primeiro momento pensei: é só mais um lançamento.

Com a missão de fazer a reportagem sobre o Festival Playstation 2000 para a Ação Games, acabei por me interessar pelo console e me surpreendi: foi uma verdadeira lavagem cerebral. O Playstation 2 é totalmente revolucionário e traz o que há de melhor em entretenimento (jogos, música e filmes) e ainda a possibilidade de conexão à Internet.

Não jogava videogame há algum tempo, mas criei coragem e me juntei à fila de maníacos para acelerar um dos jogos mais procurados do evento: Gran Turismo 2000. Para minha sorte (e felicidade) as produtoras de games colocaram belíssimas modelos para instruir e ajudar os mais inexperientes. Aos poucos me acostumei com os controles e pude apreciar os gráficos, muito melhores do que os da versão anterior. A sensação é de envolvimento total e foi possível curtir até os detalhes do cenário.

A luta contra um enorme demônio em Eternal Ring foi emocionante. De espada na mão enfrentei um monstro que parecia ter uns três metros de altura. Os controles permitem olhar para cima e para baixo e pude dar golpes na cabeça e nas pernas da horrível criatura, que urrava enquanto vinha para cima de mim. O visual é fantástico e tive a impressão de estar participando de um combate real, numa outra dimensão.

Achei divertidíssimo também o Stepping Selection, em que tive a companhia de uma instrutora. Sobre um pequeno tapete com os comandos, competi com a modelo, que gentilmente tentou me fazer vencer, mas não teve jeito: a música fica rápida em questão de minutos e com ela por perto era impossível me concentrar.

Para matar as saudades, entrei em campo no game de futebol

World Soccer 2000, com personagens que lembram o semblante de jogadores profissionais de verdade. Os comandos são fáceis e escolhi a seleção brasileira para jogar contra a japonesa. Como o Brasil é programado para atuar melhor que o Japão, foi fácil. Até as comemorações são empolgantes.

Pena que o Festival durou apenas três dias e que alguns jogos não estavam completos. O Playstation 2 me surpreendeu e se realmente tiver outros recursos, como a conexão à Internet, se tornará um eletroeletrônico indispensável em qualquer casa."

Preços

O preço de lançamento do Playstation 2 é 39,8 mil ienes, cerca de 365 dólares. Os acessórios que acompanham o videogame são: um controle análogo Dual Shock 2; cartão de memória com capacidade de 8MB; disco de demonstração Playstation 2; multicabo AV e AC power cord.

Veja os acessórios que já estão à venda no Japão:

Controle Dual Shock 2 - 3,5 mil ienes (32 dólares)
Cartão de memória de 8MB - 3,5 mil ienes (32 dólares)
Cabo AV (áudio/vídeo) - 1,0 mil ienes (9 dólares)
Apoio vertical - 1,5 mil ienes (14 dólares)
Apoio horizontal - 1,0 mil ienes (9 dólares)
AC Power Code - 400 ienes (3,6 dólares)
Cabo S-Video - 3,0 mil ienes (28 dólares)
Adaptador RFU - 2,5 mil ienes (23 dólares)
Adaptador AV - 1,2 mil ienes (11 dólares)
Playstation 2 Multitap - 3,6 mil ienes (33 dólares)
Componente Playstation 2 cabo AV - 2,5 mil ienes (23 dólares)

Fila até na Internet

Milhares de fãs tentaram reservar seu console logo quando a homepage oficial do Playstation 2 entrar ao ar, no dia 18 de fevereiro. Depois de apenas duas horas de funcionamento o sistema entrou em colapso e a conexão foi cancelada. Só no primeiro minuto foram realizadas 60 mil reservas, três vezes mais que o esperado pela Sony. Com picos que variavam de 10 mil a 60 mil consultas por minuto, o sistema não agüentou e travou totalmente. Depois a página voltou a funcionar, mas continua apresentando problemas.
O preço do videogame na Internet é 1 mil ienes (9 dólares) mais barato do que nas lojas, mas as encomendas só podem ser feitas no Japão.

Os lançamentos

Veja os títulos apresentados pelas produtoras no Playstation Festival 2000

ØStory
American Arcade
A-Train 6
Be On Edge (título indefinido)
Doukyou Billiards Master 2
Driving Emotion Type-S
DrumMania
Eternal Ring
Evergrace
Ex Billiards
Fantavision
Filme: Matrix
Gekikukan Professional Baseball
Golf Paradise
Gran Turismo 2000
I.Q Remix+
Jikkyou Pawafuru Puro Yakyuu 7 (Powerful Baseball 7)
Jikkyou World Soccer 2000 (título indefinido)
Kakinoki Shougi IV
Kessen
Mahjong Taikai III Millennium League
Mahjong Yarouze! 2 (Let's Play Mahjong 2)
Morita Shougi
Ridge Racer V
Snowboard Supercross
Steeping Selection
Street Fighter EX 3
Tekken Tag Tournament

Matrix

Uma nova versão de Matrix, estrelado por Keanu Reeves, é o primeiro filme em DVD produzido especialmente para o lançamento do Playstation 2. Exibido durante o Festival 2000, o DVD tem um série de opções especiais e permite conferir detalhes da produção de efeitos especiais e outras informações. Enquanto isso, continuam os rumores de que o jogo Matrix está sendo desenvolvido para o novo console, mas nada de concreto foi apresentado durante o evento.

Novos títulos anunciados durante o evento:

Onimusha

Maximo

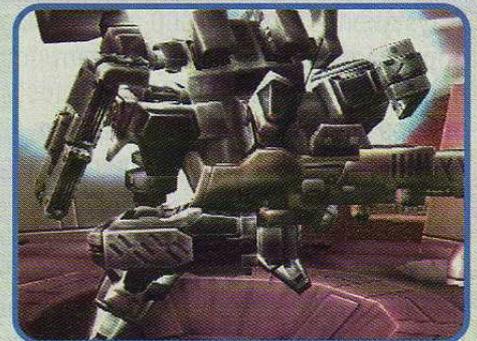
Extermination

Dark Cloud

Dead or Alive 2

Armored Core 2

Os jogos

Valeu a pena passar horas esperando para conhecer os jogos do Playstation 2. Confira as principais novidades que estão sendo lançadas nas lojas do Japão.

Tekken Tag Tournament

Esta última versão do jogo, tornou-se um sucesso nos fliperamas do Japão e tem uma qualidade impressionante no Playstation 2. Entre os 20 personagens com diferentes personalidades e estilos há até um lutador de capoeira, o brasileiro Eddy Gordo. Além dos lutadores principais, os figurantes também apresentam movimentos constantes e diferentes e é possível lutar contra até três oponentes. Os golpes são desferidos em tempo real, o som é excelente e há opção para até dois jogadores.

Gran Turismo 2000

O clássico simulador de corridas agora é todo em 3 D, permitindo que o jogador sinta na pele o perigo de cada ultrapassagem. Exibido no Playstation 2 Festival 2000, o game impressiona pelo visual. A imagem do sol aparecendo entre nuvens e prédios ao redor do cenários, assim como o efeito de luz e sombras é incrível. Outros detalhes, como a poeira lançada pelos carros, também não passaram desapercebidos pelos produtores. Infelizmente ainda não há data definida para lançamento.

SSX-Snowboard SuperX

O seu objetivo é passar por cinco torneios de snowboard e conquistar uma vaga no Mundial de Profissionais. Há oito atletas disponíveis, cada um com características e técnicas próprias. Entre eles o mais jovem é Mac, com apenas 15 anos. Há também Moby, que se atira na pista sem pensar nas conseqüências e Elisa, que usa sua beleza para camuflar a personalidade perigosa. O jogo tem oito pistas, uma delas dentro de um iceberg. Os comandos são fáceis e há movimentos legais, como saltos e manobras no ar, além de obstáculos, túneis e curvas fechadas. Para completar, o visual é incrível e tem até flocos de neve em 3D.

Eternal Ring

Você é o herói desta lenda e enfrenta demônios numa ilha perdida. O jogador literalmente tem de lutar com o joystick e consegue ter ampla visão de qualquer ângulo. Os demônios são aterrorizantes, com movimentação em 3D e batalhas em tempo real. O visual dos cenários é incrível e as imagens da água, vento, neve, fogo e outros elementos da natureza são uma atração a parte. Permite somente um jogador.

Ridge Racer V

Um dos mais procurados no Festival, foi um dos primeiros títulos anunciados para o videogame e mostrou todo o potencial da máquina. Esta versão tem um visual fantástico, que inclui até faíscas durante as batidas entre carros e fumaça nos pneus nas freadas mais bruscas. Como nas corridas de Fórmula 1, a presença de uma linda modelo garante o astral das provas. Ridge Racer V tem opção para dois jogadores e chegou ao mercado em março.

ØSTORY

O primeiro game em DVD para Playstation 2 se chama ØStory e apresenta imagens em vídeo de vários artistas japoneses como personagens. É uma espécie de filme interativo, com seqüências determinadas pelo jogador que escolhe entre as opções que vão surgindo na tela. Seu objetivo é ajudar a heroína que se envolve em todo tipo de encrenca quando um vilão tenta conquistá-la. Numa das seqüências, o jogador pode comandar o filme para que ele coloque remédio no café da garota, em outra tem de ajudá-la em um treino de beisebol. Com narração e comandos em japonês, o game deve ser lançado somente no meio do ano.

World Soccer 2000

O primeiro game de futebol desenvolvido para a plataforma, reproduz seleções de mais de 100 países, que podem ser localizados num mapa à disposição do usuário. Há equipes mais fortes, como as seleções reais, e os nomes dos jogadores estão escritos propositadamente de forma incorreta (ao menos na versão em japonês) para evitar problemas legais. Por exemplo, Cafu é Cabu, o goleiro Dida é Gida, Amoroso é Ramoroso, e assim por diante. Os recursos gráficos são bem aproveitados e o rosto dos personagens lembra o dos verdadeiros jogadores, contando até com expressões de emoção. No final do primeiro tempo os jogadores deixam o gramado e no intervalo a tela exibe as estatísticas, como número de escanteios, chutes e faltas.

Stepping Selection

Outro destaque nos fliperamas japoneses, é um jogo de dança, controlado através de um tapete colorido. Reunindo músicas de grande sucesso o game põe você para dançar, seguindo os passos indicados na tela. À medida que executa movimentos corretos você consegue somar pontos e ganhar o jogo. Ao som de uma boa música, você vai ser obrigado a se mexer caso queira passar de estágio. É de perder o fôlego e já está no mercado japonês.

Kessen

Um simulador de batalhas, com vários samurais e visual de colorido especial é empolgante. Os generais, soldados e cavalos aparecem com todos os detalhes em confrontos impressionantes. Todos os personagens, inclusive os simples soldados, têm habilidades individuais diferenciadas de acordo com seu posto. Ou seja, quanto maior a importância do personagem mais forte ele é. Mas é preciso ter cuidado, porque um dos seus comandados pode estar programado para trair seu exército. Em caso de choque entre combatentes do mesmo pelotão, os soldados se reconhecem e evitam o confronto, mas os que têm características traiçoeiras avançam e eliminam companheiros de luta. O jogo já está à venda.

Street Fighter EX 3

O clássico game de luta estréia no Playstation 2 em grande estilo. Com opção para participação de dois jogadores, recursos gráficos excelentes e incríveis efeitos em 3D, o jogo tem personagens desenvolvidos com cuidado dos mínimos detalhes, como cabelos e roupas. Você pode lutar contra dois ou três oponentes e há também a possibilidade de combate dois contra dois. O game produzido pela Capcom e Arika está no mercado desde março.

DrumMania

Ideal para quem sonha virar músico, também está nos fliperamas e detona no console. O kit do jogo vem um joystick que lembra uma bateria de verdade e o jogador precisa acompanhar a melodia durante três estágios para chegar aos final. O DrumMania tem 15 músicas e aceita também a conexão de um joystick em forma de guitarra, produto já existente na versão do jogo criado para o console do Playstation convencional. Desenvolvido pela Konami, o jogo é um dos mais caros destinados ao PS2: custa 15 mil ienes, cerca de 137 dólares.

Evergrace

O jogador escolhe o Yuterald ou a heroína Shalami para encarar esta aventura. Eles são lançados para outras dimensões onde enfrentam temíveis demônios e podem usar vestimentas especiais que lhes concedem superpoderes. Se você optar por jogar como Yuterald, acabará se encontrando com Shalami — e vice-versa. No final seu personagem descobre por que foi enviado à outra dimensão. Os cenários são bonitos, com muitos efeitos de luz e movimentos em tempo real. Deve ser lançado no Japão ainda este mês.

(PST2) Unreal Tournament

Ação/Tiro, da Epic
Lançamento: não divulgado

Um dos jogos mais populares para computador fará sua estréia em consoles domésticos em grande estilo: foi confirmado recentemente que Unreal Tournament será lançado para o Playstation 2. Com diversos modos de jogo, o game promete ser um grande nome do PST2, principalmente depois que o acesso à Internet do videogame estiver disponível, já que é um game divertido para disputas on line. A nova versão deve trazer fases exclusivas.

(PST) Army Men World War

Ação, da 3DO
Lançamento: este mês

Os soldadinhos de plástico estão mesmo com tudo. Este já é o quarto jogo estrelado pelos bonequinhos e está cheio de novidades. O conflito entre os soldados verdes e marrons desta vez é na Segunda Guerra Mundial. Os cenários são locais de batalhas históricas, como as praias da Normandia e as ruas de Paris e Londres. Claro que tudo isso aparece do ponto de vista deles, o que transforma qualquer pedregulho em uma montanha quase intransponível. São mais de 25 fases, com muitas armas e veículos novos. Você comanda até um trem em determinado momento do jogo. Pegue suas armas e prepare-se para correr por imensos campos de batalha.

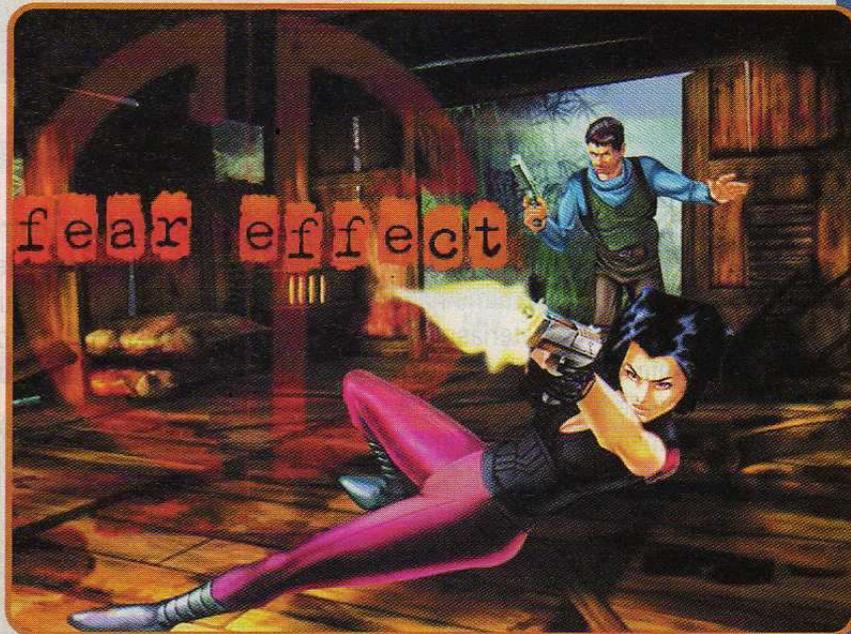
(DC) Ultimate Fighting Championship

Luta, da Crave
Lançamento: não divulgado

Este sim é um jogo de luta de verdade! Nada de magias malucas, movimentos impossíveis ou combos de 90 hits. A coisa aqui é no braço. Fiel aos campeonatos de vale-tudo que se popularizaram nos últimos anos, o game trará 22 lutadores reais, incluindo alguns brasileiros. Os estilos de luta são os mais variados possíveis, indo do jiu-jítsu ao caratê. Os movimentos devem ser executados com cuidado, pois a neste jogo a técnica irá contar mais do que a força. Prometendo realismo e diversão, o jogo pode ser uma boa opção para quem está sentindo falta de títulos de luta no Dreamcast.

(PST) Fear Effect

Ação, da Eidos
Lançamento: este mês

Este game tem tudo para ser o maior sucesso da Eidos depois de Tomb Raider. A ação se passa em uma versão futurista da cidade de Honk Kong. Wi-Ming, a filha do presidente de uma grande corporação, foi seqüestrada por agentes do crime organizado. O empresário contrata um grupo de mercenários para resgatar a garota, oferecendo uma bela recompensa pelo retorno de sua filha. O jogo vem em quatro CDs, cada um com locais diferentes. Seguindo bem o estilo da série Resident Evil, é um desafio com ação contínua e vários inimigos surgindo por todos os lados, além de enigmas arrepiantes. Para dificultar as coisas, seu personagem começa a aventura munido apenas de armas fracas e deve ir encontrando outras pelo caminho.

(PST) Spider-Man

Ação, da Activision
Lançamento: julho

Um dos super-heróis mais famosos dos desenhos e quadrinhos está chegando ao Playstation. Utilizando um mecanismo de jogo inédito, o herói pode caminhar em qualquer superfície, seja nas paredes ou no teto, com uma agilidade incrível. As cenas de combate serão sensacionais: imagine poder pular do teto de uma sala sobre um bandido, correr para a parede, subir no teto de novo e sair correndo de cabeça para baixo. A inseparável teia do Aranha também estará presente e pode ser usada tanto para se locomover balançando pelos prédios, como para atacar os inimigos. Mas cuidado, pois assim como nos quadrinhos, a quantidade de teia de que o herói dispõe é limitada e saber usá-la nas horas certas é um dos grandes desafios do game. E prepare-se para enfrentar seus velhos inimigos Dr. Octopuss, Venon e Carnificina.

(N64) - Blues Brothers 2000

Ação, da Titus
Lançamento: maio

Não é sempre que jogos baseados em filmes fazem sucesso, ainda mais quando o próprio filme não foi lá muito bem nas bilheterias. Mas este promete ser bem divertido, principalmente a parte musical. A história começa igual à do filme: você é o engraçado Elwood Blue e acabou de sair da cadeia. Seu objetivo principal é conseguir dinheiro e reunir novamente os integrantes de sua banda. São quatro diferentes mundos, com mais de 20 estágios em cada um deles. Para conseguir realizar seu projeto musical. Você enfrentará os mais malucos inimigos, desde bandidos armados até aranhas gigantes. O melhor: tudo com a trilha sonora original do filme.

(PST) Jackie Chan´s Stuntmaster

Ação/Luta, da Midway
Lançamento: este mês

Depois de um longo período de desenvolvimento e de ter seu lançamento adiado umas quatro vezes, finalmente o super-astro dos filmes de artes marciais está chegando ao Playstation. Só para se ter uma idéia do atraso, as primeiras imagens do game foram mostradas em setembro de 98. Você controla Jackie, que deve entregar um pacote em um templo Shaolin, enfrentando diversos adversários na base da pancada. Os golpes são coreografias clássicas de filmes de kung-fu, com muito saltos e acrobacias. O jogo trará também animações bem bacanas, baseadas em cenas famosas de Jackie no cinema.

(PST) X-Men: Mutant Academy

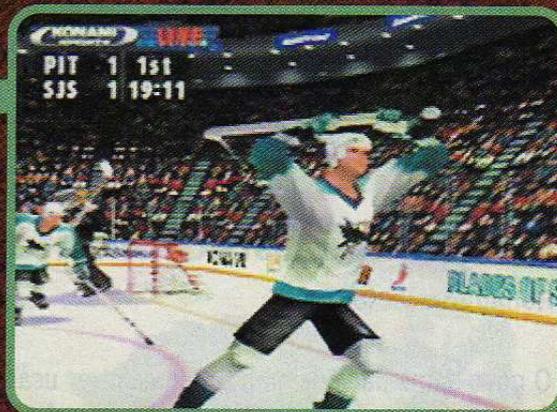
Luta, da Activision
Lançamento: junho

Os mutantes favoritos de todo mundo pela primeira vez em 3D no Playstation. Aproveitando o lançamento do filme estrelado pelos heróis, a Activision adiantou o lançamento deste bom game de luta. Serão três diferentes modos de jogo, incluindo um treinamento onde o jogador recebe dicas telepáticas do professor Xavier. Todos os 10 personagens disponíveis estão com os mesmos uniformes dos quadrinhos, mas existe a possibilidade do game trazer roupas secretas baseadas no filme. Se você sempre teve dúvidas se o Wolverine é capaz de enfrentar o Dentes-de-Sabre em combate, é hora de tirar a prova.

Maio

N64

Jogo	Gênero
Caesar's Palace	Ação
NHL Blades of Steel 2000	Esporte
40 Winks	Ação
Looney Tunes: Space Race	Corrida
Looney Tunes: Duck Dodgers	Ação
Looney Tunes: Taz Express	Ação

Playstation

Jogo	Gênero
All Star Tennis	Esporte
Carmageddon	Corrida
Die Hard Triology II	Ação
Eagle One	Ação
Earthworm Jim	Ação
Iron Soldier	Ação
Jackie Chan's Stunt Master	Ação
Jeff Gordon XS Racing	Corrida
Konami Rally	Corrida
Lunar 2 - Eternal Blue	RPG
Nascar Rumble	Corrida
NHL Blades of Steel 2000	Esporte
PGA European Tour	Esporte
Rayman 2	Ação
Reel Fishing 2	Esporte
Spec Ops	Ação
Saga Frontier 2	RPG
Silent Bomber	Ação
Sim Theme Park	Estratégia
Team Buddies	Ação
Test Drive Cycles	Corrida
The Misadventures of Tron Bonne	Ação
Wild Metal	Ação
Wild Wild West	Ação
WWF Smackdown	Luta

Dreamcast

Jogo	Gênero
Boarders Zone	Corrida
Carrier	Ação
Climax Landers	Ação
Crazy Taxi	Corrida
Dark Angel	Ação
Deep Fighter	Luta
Espionage Agent	Ação
Metropolis Street Racing	Corrida
Resident Evil: Code Veronica	Ação
Rayman 2	Ação
Sega Sports NHL 2000	Esporte
Space Invaders	Tiro
Toy Story 2	Ação

Eles querem seu

Os zumbis estão prontos para atacá-lo também no Dreamcast

Ronny Marinoto

O novo game da série para Dreamcast é mais uma seqüência de Resident Evil 2 e traz novamente Claire e Cris Radfield como protagonistas.
O estilo de jogo mistura ação, aventura e muitos quebra-cabeças, que ficam difíceis de resolver na versão em japonês. Mas o clima sombrio e os inimigos vorazes garantem bons sustos.

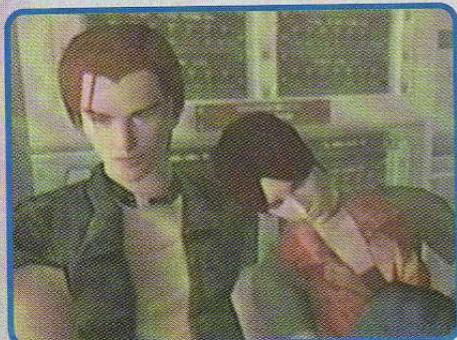
Em sua busca incansável por seu irmão, Claire se envolve com investigações em empresas que desenvolvem armas biológicas e usam seres humanos como cobaias. As experiências resultam em criaturas bizarras e completamente deformadas.

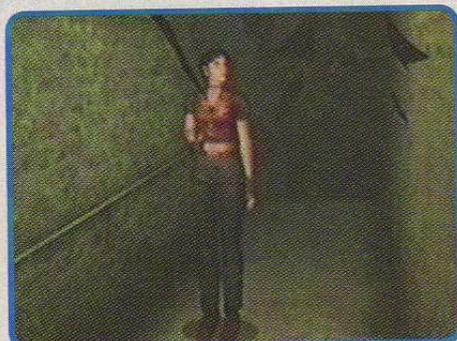
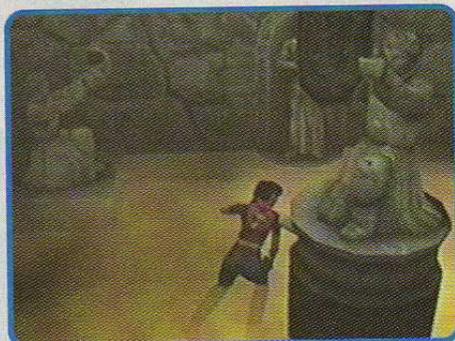
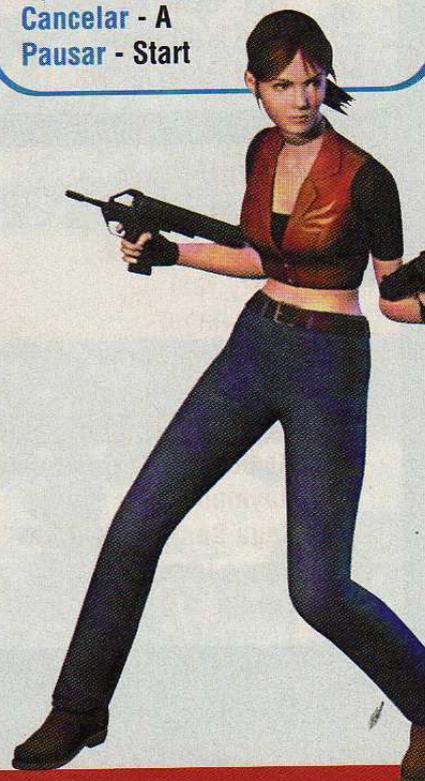
Para conseguir novas pistas ela acaba invadindo uma base secreta da Umbrella, a corporação misteriosa que criou um vírus mortal, capaz de transformar pessoas em zumbis. Claire é aprisionada na ilha laboratório, que foi abandonada, quando os habitantes foram contaminados.

Ameaçada por todo tipo de inimigo nojento, a garota vai conseguir ajuda de outros personagens, como o agente especial que vai libertá-la e Steve Burnside, um sujeito que é a cara do ator Leonardo Di Caprio e que vai livrá-la de alguns apuros. Para salvar a sua vida, ele chega até mesmo a atirar em seu pai, que foi transformado em zumbi.

O jogo vem em dois GDs e só depois de terminar o primeiro, jogando com Claire, você consegue chegar ao segundo e jogar com Chris. Na transição você faz uma

Comandos

Atirar - Equipe a arma, segure R e aperte ■
Correr - Segure A durante o jogo
Acionar tela de inventário - B
Ação/Confirmar - ■
Cancelar - A
Pausar - Start

Curta a animação romântica na passagem do primeiro para o segundo GD do game

Para pegar a arma dourada, abra as gavetas na seqüência: vermelha, verde, azul e cinza

Equipe o isqueiro e os morcegos não vão incomodá-lo

Pegue a espada na estátua e rapidamente empurre a barra da outra estátua para fechar o gás. Pegue o pergaminho de notas musicais para usar no piano

sangue (de novo)

viagem até a Antártida e aterrissa em outra base isolada e infestada de zumbis, onde vai encontrar velhos conhecidos e monstros asquerosos que já apareceram em outros games da famosa série.

Além dos efeitos especiais e da ação contínua, que vai aumentar seus batimentos cardíacos, o jogo tem uma história complexa e até dramática. Você vai conhecer, por exemplo, particularidades da vida dos gêmeos Alexia e Alfred Ashford, em cenas da infância dos dois. Eles aparentemente eram jovens normais, que mais tarde se tornariam loucos e seriam completamente dominados pelas forças do mal.

No avião não tente matar o Tyrant pois ele é indestrutível. Acerte-o algumas vezes e aperte o botão no painel perto da porta para derrubá-lo do avião

Fuja das mariposas: elas podem depositar uma larva nas suas costas e contaminá-lo

Mas não há tempo para ter piedade de ninguém: você encontra zumbis por toda parte, cachorros assassinos, vermes gigantes, monstros, mariposas perigosas que depositam larvas em suas vítimas, criaturas elétricas ou com outros poderes especiais. Para sobreviver, equipe sua arma, fique sempre em estado de alerta e não deixe que os inimigos percebam o medo estampado em seus olhos.

Território conhecido

Para os veteranos em Resident Evil o jogo não traz muitas inovações. Os zumbis são bem parecidos com os de outros games, a tela de inventário é igual e até as armas são as mesmas, com exceção de um rifle com mira telescópica que vai ser muito útil.

Mas fique atento porque agora há ainda mais quebra-cabeças e para salvar o jogo você tem de usar o acessório VMU e precisa encontrar no jogo Ink Ribbons e uma máquina de escrever. Prepare seu arsenal e boa sorte!

Resident Evil: Code Veronica

Ação, aventura

Fabricante ■ Capcom

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	9,5

Na mansão, suba as escadas, pegue a faca e use-a para libertar Claire

Se você quer brigar...

Detone zumbis bem armados nesta divertida guerra que traz novidades até para os fãs da série

Humberto Martinez

Se você acha que já sabe tudo sobre Resident Evil e zumbis alucinados, vai se surpreender. E se nunca se interessou por nenhum game da série, pode gostar exatamente deste. Nesta nova versão você joga em primeira pessoa e passa quase o tempo todo enfrentando inimigos. No controle do personagem é preciso escolher caminhos, coletar itens e solucionar quebra-cabeças bem mais simples do que os que aparecem nos outros títulos da saga.

Mais uma vez você vai para a cidade de Racoon City, que está infestada de inimigos. Seu personagem é Vincent, um homem que perdeu a memória após um acidente de helicóptero e não tem a menor idéia do que está fazendo nesse lugar. O pior é que talvez a queda do helicóptero não tenha sido apenas um acidente.

Enquanto tenta escapar dos sanguinários mortos-vivos, você tem de tentar descobrir qual é sua relação com o que está acontecendo na cidade e com a misteriosa corporação Umbrella e ainda salvar duas crianças que estão perdidas entre os monstros.

Durante a jornada há revelações importantes sobre o grupo Umbrella e os acontecimentos que abalaram a cidade. Mesmo no jogo em japonês, que é dublado em inglês, o jogador consegue entender lances importantes da história, que se relacionam com o enredo da série.

A maior parte dos inimigos são bem conhecidos, como os tradicionais zumbis e os perigosos Hunters. Mas há outros monstros inéditos, como a versão aperfeiçoada do Tirant (que era o chefe final do primeiro Resident Evil) e o pior pesadelo dos gamemaníacos: zumbis equipados com armas de fogo e que sabem muito bem como usá-las.

Para enfrentar todos os desafios, no início você conta apenas com um pistola, mas tem munição infinita. No caminho Vincent encontrará armas mais poderosas, além de ervas medicinais e de um item chamado F-Aid Spray, que serve para recuperar sua energia nos momentos mais perigosos.

Os cenários são bem variados, com muito mais lugares para visitar na cidade do que em qualquer outro Resident. Você terá de passar por locais como esgotos, hospitais, fábricas, boates e outros pontos infestados de monstros sedentos por novas vitimas.

O legal é que você pode escolher o caminho a seguir e para conhecer todos os ambientes terá de jogar pelo menos três vezes e diversificar os caminhos. Não há cenas repetitivas e, envolvido pelo clima sombrio, você vai tomar muitos sustos.

Os cães são muito rápidos: proteja-se em um canto e atire sempre que eles avançarem

Não desperdice munição importante nos zumbis fracos. Use apenas a pistola para detoná-los

Para combinar ervas medicinais, entre no inventário e escolha a opção Item. Clique sobre a erva, escolha a segunda opção e selecione outra para fazer a combinação

No final você ganha um Save para começar o jogo novamente, usando todas as armas que já adquiriu

O chefe final é uma versão aperfeiçoada do Tyrant. Para enfrentá-lo, corra o tempo todo e aperte L1 para virar-se automaticamente e atirar com mais precisão. Atire uma vez e corra

Bio Hazard: Gun Survivor

Ação, da Capcom

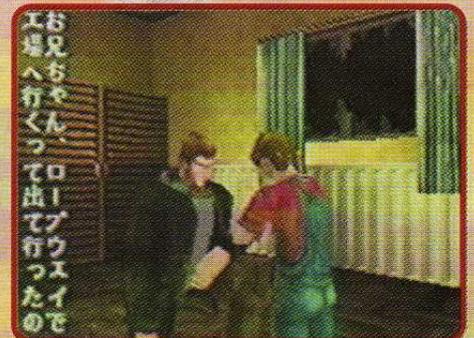
Fabricante ■ Capcom

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,1

É difícil fugir dos Hunter. Use a Shotgun para destruí-los rapidamente.

Você enfrenta situações perigosas e pode ser emboscado por dois crocodilos gigantes

Fique atento: seus inimigos aparecem do nada, arrebentando uma parede ao seu lado ou pulando de uma janela à sua frente

Os itens estão sempre em destaque no cenário: você vai achar todos

Sua principal missão no jogo é ajudar duas crianças perdidas. Uma delas sabe a verdade sobre seu passado

O principal ataque das aranhas é um jato de ácido venenoso. Se for atingido, use a erva azul para se curar

Estes inimigos são fortes, porém lentos. Detone-os para ganhar munição

Comece sua tempor

Pise fundo e detone os adversários em disputas animais

Ronaldo Testa

O game que já fez sucesso em outras plataformas está de volta com a corda toda nesta nova versão para Nintendo 64. Há três tipos de disputa: a tradicional (Ridge Racer Classic), com as pistas da primeira versão do jogo; uma prova com os circuitos do Ridge Racer Revolution; e o Ridge Racer 64 com novas corridas. No total são 21 pistas para você mandar ver e mostrar que é mesmo bom de braço.

Os carros são esportivos e bem coloridos, que parecem modelos de stock car. A novidade é que você pode mudar a cor do seu veículo antes de cada corrida, começando cada disputa com uma máquina totalmente novinha.

Logo de cara você percebe que o esquema do jogo é bem simples, sem campeonatos ou regras rigorosas. Você passa por sete diferentes estágios, cada um com três pistas e, à medida que consegue vencer, pode correr também nos próximos estágios.

Após ganhar em alguns circuitos, você tem acesso ao divertido modo Car Attack, em que realmente ataca o veículo escolhido como desafiante. Se vencer, terá mais um carrão disponível em sua garagem.

Os gráficos são bem legais e a trilha sonora tem músicas que vão fazer os maníacos relembrarem outros games da série. A jogabilidade está melhor do que em versões anteriores e o piloto consegue controlar o carro numa boa, mesmo com o aumento da sensação de velocidade que o jogo oferece.

Quem já jogava Ridge Racer no Arcade vai curtir também esta versão, com os circuitos anteriores e novas pistas exclusivas para você provar sua habilidade nesta temporada.

Brieffing para os pilotos

Comece o jogo no modo Grand Prix para ganhar o primeiro estágio, ou seja, vencer as três primeiras corridas. Vá até a opção Car Attack, no menu principal, para conseguir três carros novos.

Para mandá-los até sua garagem você terá de desafiar um a um para uma corrida e vencer todos. Escolha o veículo que pretende desafiar e logo em seguida escolha o seu.

Selecione seu melhor carro pois os oponentes sempre são um pouco mais potentes. Vença os três primeiros carros e, com eles na garagem, volte ao modo Grand Prix para ganhar mais corridas e desafiar mais carros.

Ridge Racer 64

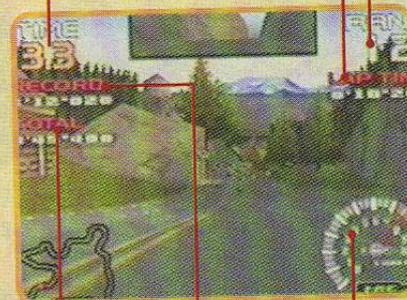
Corrida

Fabricante ■ Nintendo

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	9,1

Tempo limite até o próximo Check Point

Tempo da volta

Posição

Recorde de tempo total

Recorde de volta

Velocímetr

da de corridas

De olho nas curvas

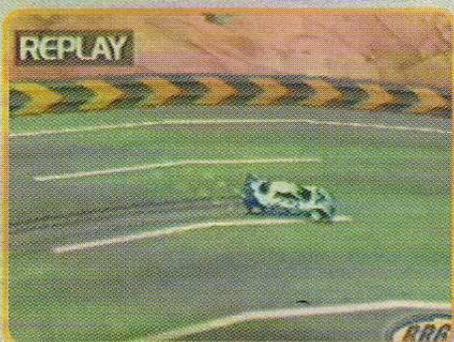
Para se dar bem nas corridas é preciso aprender a fazer as curvas com perfeição. Veja os dois modos de conseguir um bom desempenho

Modo 1 - Vá pelo lado de fora da curva e dê leves toques no botão de freio, buscando o lado de dentro. Assim seu carro perde um pouco de velocidade, mas você o mantém sob controle.

Modo 2 - Busque o lado de dentro da curva, solte o acelerador, dê um toque no freio e coloque o direcional para o lado da curva. Volte a acelerar, para que o veículo deslize suavemente. A dificuldade nesse caso é controlar o carro: tente ficar no meio da pista após sair da curva. É arriscado pois as chances de você perder o controle são bem grandes, mas se der certo você sai da curva com maior velocidade.

Para não ficar para trás na largada acelere até o ponteiro que marca as rotações do motor indicar o número 7

Após vencer um estágio em primeiro lugar você ganha um troféu. Para conferir seus prêmios, em Garage escolha a opção Trophies

O mapa e o espelho retrovisor podem atrapalhar nas curvas. Quem já conhece bem a pista pode sumir com eles

No replay você pode ver as imagens de sua corrida em tomadas do alto

Comandos

- R - Aumentar marcha
- L - Reduzir marcha
- Z - Reduzir marcha
- A - Acionar acelerador
- B - Acionar freio
- ↑ - Mudar a câmera
- → - Ocultar o mapa
- ← - Ocultar o espelho

Para trocar a cor do carro aperte esquerda ou direita na tela de seleção de veículos

Crazy Taxi

Vá de táxi

Divirta-se no meio do trânsito

Ronny Marinoto

A loja da Pizza-Hut é um dos lugares onde os passageiros sempre querem ir

A classe de carteira e sua posição no ranking são mostrados após o jogo

Você pode conseguir passageiros até debaixo d'água

Se você não chegar ao destino no tempo indicado o passageiro pula do carro em movimento

Pode parar porque seu ponto é bem aqui. Neste jogo você assume a direção de um táxi e encara o trânsito maluco de uma grande cidade para cumprir suas missões. É preciso pegar os passageiros mais esquisitos que aparecem e levá-los a seu destino, sem desculpas ou atrasos.

Rodando pelas cidade você tem de conhecer os principais pontos turísticos e outros locais de referência, como o restaurante da cadeia de fast food Pizza-Hut, a loja de roupas da Levi´s ou a loja de discos Tower Records.

O grande atrativo do jogo é a diversão, que já começa na escolha dos motoristas: eles são uma piada. Você pode selecionar o surfista Axel, o rapper B.D. Joe, Gena, uma garota radical, ou Gus, o único que é realmente um motorista profissional. Cada um tem seu modelo de carro, um estilo diferente e um jeito especial de se comportar.

Com clientes muito apressados, você vai perceber que é inevitável violar as leis de trânsito. Assim, mesmo que você corra como um louco, faça ultrapassagens perigosas e suba nos canteiros, não terá de pagar multas ou enfrentar policiais.

Mas se não conseguir levar o passageiro ao ponto indicado no tempo determinado, você arruma encrenca: além de não pagar a corrida, ele ainda é capaz de amassa a porta de seu carro, só de raiva.

São três modos de jogo. No Arcad e no Original seu objetivo é ser o mais rápido possível no transporte d passageiros, para ganhar uma grana e entrar no ranking dos recordistas. Mas o melhor desafio está no modo Crazy Box, com provas muito difíceis para você mostrar velocidade e perícia ao volante.

Após o jogo você recebe uma placa, que pode ter a letra E, D, C, B, A ou S, indicando sua classificação nas categorias de motoristas (S é a melhor classificação). Conseguindo uma boa classificação, sua posição no ranking final será boa.

Completando uma seqüência de provas você tem acesso a um desafi secreto, que é sempre uma prova de fogo, com alto nível de dificuldade. São sete provas secretas no total e depois de passar por todas elas você já pode solicitar sua carteira de motorista profissional: está pronto para encarar o trânsito maluco de qualquer grande cidade.

Vença as provas especiais

Confira as provas especiais que você encontra no modo Crazy Box.

1.1 - Você dever saltar uma distância superior a 150m. Para isso aperte simultaneamente os botões B e R no final da rampa para usar o turbo e saltar melhor.
1.2 - Chegue até a bandeira do outro lado da praia em 20 segundos.
1.3 - Estoure todos os balões em 45 segundos.
1.S - Você tem de fazer sete strikes em 30 segundos. Use os botões A+B para derrapar e derrubar todos os pinos.
2.1 - Faça um cavalo de pau, depois de atingir uma certa velocidade. Use o comando A+B e repita até completar 15 combos.
2.2 - Complete o percurso levando a passageira até o destino em 35 segundos. Use A+B para fazer as curvas.
2.3 - Leve o passageiro até o destino em 40 segundos.
2.S - Chegue ao ponto indicado pelo passageiro em 25 segundos. Use o turbo com B+R e nas curvas use A+B.
3.1 - Entregue os cinco passageiros nos pontos indicados, em 1:10 segundos.
3.2 - Complete o percurso entregando três passageiros em 45 segundos.
3.3 - Em 1:10 segundos, entregue os oito passageiros em seus respectivos pontos.
3.S - Entregue as sete velhinhas em 40 segundos. Cada uma vai ficar em um ponto diferente.
S.1 - Consiga 30 combos em 1:30 segundos. Para isso tire "finas" dos outros veículos, mantendo-se próximo da faixa amarela.
S.2 - Leve o passageiro até o ponto indicado, em 25 segundos.
S.3 - Encontre os sete passageiros e leve-os até o ponto final, em 1:40 segundos. Localize todos os passageiros e depois faça um itinerário.

Se você chega atrasado, o cliente não paga e ainda reclama do serviço

A distância é indicada pela cor do símbolo sobre o passageiro

A área verde indica o local onde deixar o passageiro. Estacione para ele descer

Tempo é dinheiro, por isso não vacile: assim que entregar um passageiro, arrume logo outro

Comandos

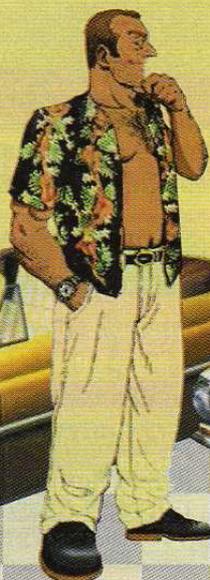
A - Engatar marcha-a-ré
B - Engatar marcha para dirigir
L - Freio
R - Acelerador
X - Mostrar o destino do passageiro

Crazy Taxi

Corrida

Fabricante ▪ Sega

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	10
Diversão	9,5
Nota final	9,6

Gus

Gena

Sega GT

Disputa radical

Você vai se sentir um piloto de verdade

Ricardo Dealtry Curitiba

Um dos games de corrida mais esperados para o Dreamcast, Sega GT é animal, com um visual incrível e ótima jogabilidade. Os carros são fáceis de controlar, respondem bem aos comandos e você tem a sensação de estar mesmo participando de uma competição.

São mais de 100 veículos esportivos de marcas japonesas consagradas, como Toyota, Honda, Subaru, Suzuki, Mitsubishi, Mazda, Nissan, Daihatsu e Isuzu. Para você acelerar todas estas máquinas pode escolher diferentes tipos de pistas, com provas na rua, no deserto e até disputas noturnas na região central de uma cidade.

Há vários modos de jogo para você curtir diferentes desafios. No Single Race o jogador encara corridas isoladas, para treinar e conhecer todas os circuitos. No Time Attack aumenta a adrenalina: a corrida é contra o relógio e seu objetivo é fazer recordes.

Vale a pena conferir também a opção Replay Booth para assistir aos replays e descobrir seus pontos fracos. Quando estiver bem preparado, chame um amigo para uma corrida no Dual Race.

O modo principal e mais legal de todos é o Championship, um campeonato com várias provas. Para participar das corrida é preciso tirar licenças, passando por testes. À medida que vence e consegue prêmios em dinheiro, você equipa sua máquina ou até compra outras mais avançadas.

O regulamento é rigoroso e dependendo do tipo de veículo e licenças que você tiver, só participa de algumas provas. De modo geral os adversários não são muito difíceis, desde que você tenha um carro da mesma categoria e que esteja bem equipado.

Uma das opções que causou grande expectativa sobre o game, o item Internet, por enquanto é inútil no Brasil. O jogo foi lançado apenas na versão compatível com o console japonês, cujo modem não funciona por aqui. Mesmo no Japão, a opção Internet serve apenas para que os pilotos troquem informações sobre recordes e carros.

Espera-se que a versão americana, prometida para julho, permita disputas via Internet para vários jogadores. E que, até lá, o acesso à rede pelo Dreamcast já esteja disponível também para usuários brasileiros.

Você precisa tirar licenças em ordem crescente, do nível B até o AS

Comandos

- **R** - Acelerador
- **L** - Freio
- **A** - Aumentar marcha
- **X** - Diminuir marcha
- **Y** - Visão

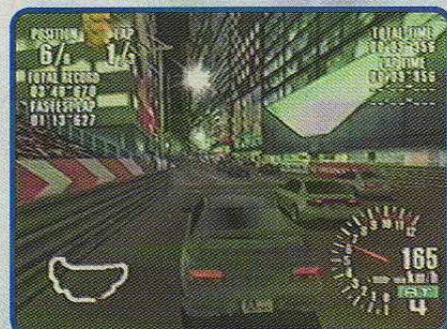
Sega GT

Corrida

Fabricante ■ Sega

Gráficos	10
Som	8,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,0
Nota final	9,1

O visual dos replays é animal e os carros são perfeitos

No menu Carrozzeria você pode criar seu próprio carro

As corridas à noite são muito bonitas

Tela de jogo

(PST) Nascar Rumble

Corrida, EA Sports, 1 ou 2 jogadores

Este novo game da série Nascar foge um pouco do estilo dos outros — que eram muito realistas, mas com provas bem repetitivas. Desta vez você vai pirar, pois há novidades legais e bem malucas.

Os carros agora coletam vários itens no percurso para habilitar poderes como tornados, escudos e tempestades, além de soltar óleo na pista e outras peripécias. Mas os fãs de Nascar não vão se decepcionar porque o jogo é bastante divertido e conta com várias pistas. São quatro modos de corrida, com provas simples, campeonatos, corrida contra o relógio e competições contra um único corredor em apenas uma volta.

Nota: 8,0

Detone os adversários com tornados devastadores

Os carros são fáceis de controlar e é fácil se adaptar aos comandos

O visual é muito legal, com cenários em 3D

O menu mostra as condições de seus personagens

(PST) Grandia

RPG, Game Arts, 1 jogador

Você assume o controle de Justin, um garoto que sonha em ser um aventureiro assim como seus antepassados. Quando resolve sair de casa para explorar o mundo encontra muitos amigos, como Feena, descendente de uma antiga raça com poderes divinos.

O jogo é longo, com uma história envolvente e ótimos gráficos. O sistema de magias é baseado nos elementos da natureza e você passa um bom tempo em batalhas para evoluir as armas e as magias.

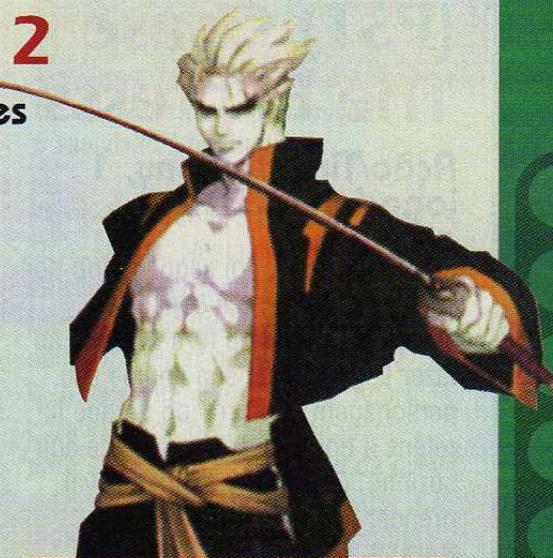
Nota final: 8,0

(PST) Samurai Shodown Warriors Rage 2

Luta, SNK, 1 ou 2 jogadores

O jogo com ambiente 3D tem tudo para agradar aos fãs de games de luta. No começo há 11 lutadores para você escolher, mas que é bom de briga pode habilitar personagens secretos.

Dos antigos guerreiros do clássico Samurai Shodown aparecem o bom e agora bem mais velho Haomaru, o ninja Hanzo e as irmãs Nakoruru e Rimururu. Mas há muitos novatos e ótimas lutas. A jogabilidade é muito boa e além dos modos Practice, Versus e Arcade, você pode curtir as animações do jogo e mais de 130 telas para se lembrar de todas as versões antigas de Samurai Shodown. Mas para ganhas as fotos, você precisa ganhar pontos e depois brincar com a Rimururu.

Nota: 8,0

O visual dos lutadores impressiona

(DC) Slave Zero

Ação/Tiro da Infogrames, 1 a 4 jogadores

Em uma época em que máquinas controlam a segurança, Slave é um robô de tecnologia avançada e está sob seu comando. Carregando armamentos de incrível potência, você vai enfrentar um exército mecânico para cumprir sua missão. O jogador anda por cidades futuristas, com carros que flutuam e as pessoas convivem com robôs e tem missões como a de destruir geradores de energia, acertar inimigos e enfrentar enormes chefes de fase.
Nota: 8,0

Use o botão L para disparar tiros com seu canhão de plasma

O primeiro chefe de fase é grande, mas fácil de vencer.

(PST) Vagrant Story

RPG/Ação da Square, 1 jogador, CD Japonês

Em meio a muitas animações, você anda pelos cenários de um castelo antigo onde vai enfrentar criaturas sobrenaturais e descobrir a história de um jovem, que tem sua família assassinada com requintes de crueldade e agora busca vingança.
O clima é de terror, com cenários sombrios, bruxarias e o barulho de gritos e gemidos ao fundo. Seu campo de ação no ataque é curto e você terá de chegar perto do inimigo para acertá-lo com golpes de espada.
Nota: 9,0

Este o herói da história, forte e corajoso.

Durante o jogo você encontra inimigos como o Minotauro

(PST) Chase The Expresss

Ação/Tiro da Sony, 1 jogador 2 CDs

Um trem inteiro foi seqüestrado por terroristas e só você conseguiu escapar. Do lado de fora do trem ao fazer contato com sua equipe seu personagem é informado de que há reféns a bordo e de que terá de agir sozinho. O clima de suspense vai prender sua atenção.
Nota: 9

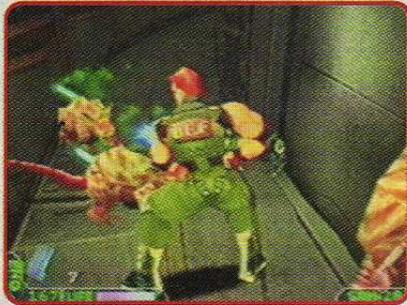
Atire somente quando sua mira estiver sobre o alvo

(N64) ECW Hardcore Revolution

Luta da Acclaim, 1 ou 2 jogadores

Você controla feras da luta livre e se diverte no ringue. Os gráficos são legais, mas a movimentação é meio dura. Os golpes aplicados são os mesmos usados nas lutas profissionais e vale tudo mesmo: torcer o braço, chutar o adversário caído, dar socos e pontapés.
Nota: 7,5

Você pode criar um lutador e escolher suas características

Mituki possui duas armas, que ficam fixadas em seus braços

Os ratos assassinos não são novidade, mas ainda metem medo

(PST) Chaos Break

Ação da Taito, 1 jogador CD Japonês

É mais uma história sobre criaturas desenvolvidas em laboratórios, com corredores infestados de monstros asquerosos e nojentos. Você pode escolher entre dois personagens e cada um tem a sua trajetórias e armas diferentes.
Nota: 8,5

(PST) The Legend of Dragoon

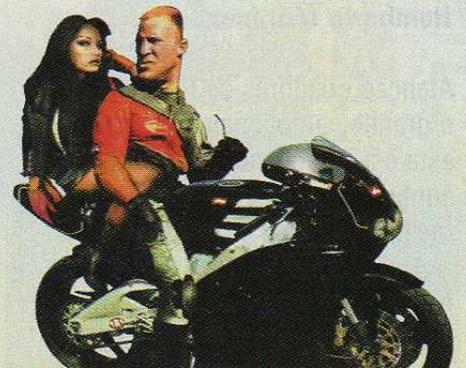
RPG da Sony, 1 jogador, 4 CDs Japoneses

Este RPG mistura a história de guerreiros medievais e dragões com um visual futurista. Você é um guerreiro e a vila onde morava foi totalmente destruída, seus parentes e amigos eliminados.

Sua missão é destruir os responsáveis para restabelecer a paz na região. O sistema de batalhas é muito legal: você luta em campo aberto e os golpes de sua espada são desferidos diretamente nos oponentes. Seus pontos de magia e vida aumentam quando você vence as lutas e ganha pontos de experiência.
Nota: 8,5

O mapa é enorme: prepare-se para varias horas de jogo

(PST) Road Rash Jail Break

Corrida da Eletronic Arts, 1 ou 2 jogadores

Os acidentes são muito loucos e sua visão é privilegiada

Pé no acelerador e pancada nos adversários. Nesta corrida de motos em que os participantes são presidiários fugitivos, seu objetivo é sempre chegar na frente. E para isso vale qualquer trapaça. Acerte para valer os outros participantes para somar pontos no final da prova.

Os pilotos são os tipos mais malvados e nas pistas há muitos carros e até pedestres. Tenha cuidado para não acertar os outros integrantes da sua turma e procure sempre por itens que estão pela pista. Fique de olho no mostrador de energia e da condição de sua moto: se apanhar muito ou bater demais, você não completa a corrida.
Nota: 8,5

(DC) NHL 2K

Esporte da Sega, 1 ou 2 jogadores

Você curte toda a emoção de deslizar nas pistas de gelo em partidas bem disputadas. O jogo é dinâmico, mas é preciso se adaptar às regras e ser habilidoso para driblar o time adversário, que é sempre uma equipe de feras. Outra opção legal é disputar contra um amigo, para aumentar ainda mais o realismo.
Nota: 8,5

No momento do gol as comemorações não são muito empolgantes

Seja o primeiro a se t

Veja como conseguir todas as insígnias e vencer as batalhas na nova versão do campeonato de Pokémon

Humberto Martinez

Atenção criadores de Pokémon: o grande campeonato começou e esta é a sua chance de realizar seu sonho e tornar-se o melhor e maior mestre de todos os tempos!

A disputa acontece em sua casa, no jogo Pokémon Stadium 2, que promete ser mais um sucesso da turma de bichinhos virtuais mais querida do mundo.

A primeira versão deste game foi lançada somente no Japão e era baseada apenas nas batalhas entre os Pokémon, mas não trazia todos os 151 bichos, que aparecem desta vez.

Por enquanto o jogo só está disponível em japonês, mas será lançado também em inglês, apenas com o nome de Pokémon Stadium.

Há muitos modos de jogo, minigames e campeonatos especiais, com visual legal. Os fãs dos personagens vão adorar a sensação de controlar os Pokémon, como se estivessem brincando com os amigos no desenho da TV.

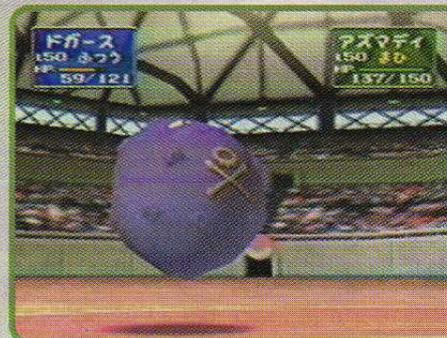
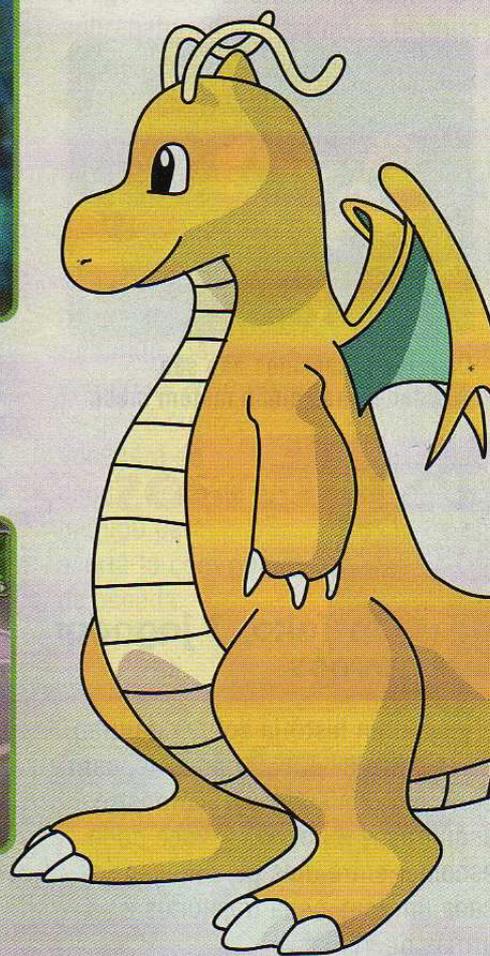
O que atrapalha um pouco é que, ao contrário do que acontece no desenho animado, os bichinhos não falam ou emitem qualquer ruído.

A jogabilidade é simples, com poucos comandos e toda a luta é baseada em ações pré-definidas, que você controla através dos botões do joystick.

Além de curtir os bichinhos, você vai se empolgar com alto nível de desafio pois não é nada fácil tornar-se um mestre. Mas difícil mesmo vai ser encontrar os dois mais raros Pokémon da série: Mew e Mewtwo.

Use os golpes mais poderosos dos Pokémon psíquicos, como Kadabra e Mr. Mime, para detonar rapidamente os lutadores

Há monstros terrestres que cavam, se escondem e atacam no turno seguinte. Se um oponente fizer isso, mude para um Pokémon voador e escape sem ser atingido

Os golpes de terremoto são os melhores para destruir de uma só vez os terríveis Pokémon psíquicos

Alguns lutadores, como Koffing, Onix e Clayster, têm poderes autodestrutivos, que tiram energia do adversário, mas detonam a sua também

nar um grande mestre

Os elétricos levam a melhor ao usar seus poderes elétricos contra os do elemento água

åNos campeonatos do modo Pokémon Stadium você tem de vencer um criador sem perder nenhum dos seus bichos

Pokémon Stadium 2

Luta

Fabricante ■ HAL Laboratories

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	10
Diversão	9,5
Nota final	9,5

A magia de ondas mentais deixa seu adversário mais lento

Alguns golpes demoram dois turnos para serem executados, enquanto isso você fica desprotegido. Use-os somente contra inimigos que não tiram muito de sua energia

Os monstros do tipo planta geralmente têm muita energia e sugam a sua. Use os de fogo para detoná-los

Para atacar os Pokémon que têm muita energia use golpes venenosos e ervas daninhas, que sugam a energia deles para você

As magias dos psíquicos são poderosas, mas se você estiver com um Pokémon fantasma não terá muitos problemas

Para destruir os do tipo terra rapidamente, use as magias de ondas ou bolhas dos Pokémon aquáticos

Conheça as características da turma toda

Confira os Pokémon que aparecem no jogo e os elementos aos quais pertencem. Para montar sua equipe, selecione monstros de elementos diferentes, para conseguir um grupo equilibrado. Na hora do combate, escolha o Pokémon certo de acordo com o oponente que aparecer. Assim, use os de água para combater os de fogo, um Pokémon psíquico contra um de pedra e assim por diante.

Nº	Pokémon	Elemento
001	Bulbasaur	planta/venenoso
002	Ivysaur	planta/venenoso
003	Venusaur	planta/venenoso
004	Charmander	fogo
005	Charmeleon	fogo
006	Charizard	fogo/voador
007	Squirtle	água
008	Wartortle	água
009	Blastoise	água
010	Caterpie	inseto
011	Metapod	inseto
012	Buterfree	inseto/voador
013	Weedle	inseto/venenoso
014	Kakuna	inseto/venenoso
015	Beedrill	inseto/venenoso
016	Pidgey	normal/voador
017	Pidgeotto	normal/voador
018	Pidgeot	normal/voador
019	Rattata	normal
020	Raticate	normal
021	Spearow	normal/voador
022	Fearow	normal / voador
023	Ekans	venenoso
024	Arbok	venenoso
025	Pikachu	elétrico
026	Raichu	elétrico
027	Sandshrew	terrestre
028	Sandslash	terrestre
029	Nidoran	venenoso
030	Nidorina	venenoso
031	Nidoqueen	venenoso / terrestre
032	Nidoran	venenoso
033	Nidorino	venenoso
034	Nidoking	venenoso / terra
035	Clefairy	normal
036	Clefable	normal
037	Vulpix	fogo
038	Ninetales	fogo
039	Jigglypuff	normal
040	Wigglytuff	normal
041	Zubat	venenoso / voador
042	Golbat	venenoso / voador
043	Oddish	planta / venenoso
044	Gloom	planta / venenoso
045	Vileplume	planta / venenoso
046	Paras	inseto / planta
047	Parasect	inseto / planta
048	Venonat	inseto / venenoso
049	Venomoth	inseto / venenoso
050	Diglett	terrestre
051	Dugtrio	terrestre
052	Meowth	normal
053	Persian	normal
054	Psyduck	água
055	Golduck	água
056	Mankey	lutador
057	Primeape	lutador
058	Growlithe	fogo
059	Arcanine	fogo
060	Poliwag	água
061	Poliwhirl	água
062	Poliwrath	água / lutador
063	Abra	psíquico
064	Kadabra	psíquico
065	Alakazam	psíquico
066	Machop	lutador
067	Machoke	lutador
068	Mechamp	lutador
069	Bellsprout	planta / venenoso
070	Weepinbell	planta / venenoso
071	Victreebel	planta / venenoso
072	Tentacool	água / venenoso
073	Tentacruel	água / venenoso
074	Geodude	pedra / terrestre
075	Graveler	pedra / terrestre
076	Golem	pedra / terrestre
077	Ponyta	fogo
078	Rapidash	fogo
079	Slowpoke	água / psíquico
080	Slowbro	água / psíquico
081	Magnemite	elétrico
082	Magneton	elétrico
083	Farfetch'd	normal / voador
084	Doduo	normal / voador
085	Dodrio	normal / voador
086	Seel	água
087	Dewgong	água / gelo
088	Grimer	venenoso
089	Muk	venenoso
090	Shellder	água
091	Cloyster	água / gelo
092	Gastly	fantasma / venenoso
093	Haunter	fantasma / venenoso
094	Gengar	fantasma / venenoso
095	Onix	pedra / terrestre
096	Drowzee	psíquico
097	Hypno	psíquico
098	Krabby	água
099	Kingler	água
100	Voltorb	elétrico
101	Electrode	elétrico
102	Exeggcute	planta / psíquico
103	Exeguttor	planta / psíquico
104	Cubone	terrestre
105	Marowak	terrestre
106	Hitmonlee	lutador
107	Hitmonchan	lutador
108	Lickitung	normal
109	Koffing	venenoso
110	Weezing	venenoso
111	Rhyhorn	terrestre / pedra
112	Rhydon	terrestre / pedra
113	Chansey	normal
114	Tangela	planta
115	Kangaskhan	normal
116	Horsea	água
117	Seadra	água
118	Goldeen	água
119	Seaking	água
120	Staryu	água
121	Starmie	água
122	Mr. Mime	psíquico
123	Scyther	inseto / voador
124	Jynx	gelo / psíquico
125	Electabuzz	elétrico
126	Magmar	fogo
127	Pinsir	inseto
128	Tauros	normal
129	Magikarp	água
130	Gyarados	água / voador
131	Lapras	água / gelo
132	Ditto	normal
133	Eevee	normal
134	Vaporeon	água
135	Jolteon	elétrico
136	Flareon	fogo
137	Porygon	normal
138	Omanyte	pedra / água
139	Omastar	pedra / água
140	Kabuto	pedra / água
141	Kabutops	pedra / água
142	Aerodactyl	pedra / voador
143	Snorlax	normal
144	Articuno	gelo/voador
145	Zapdos	elétrico/voador
146	Moltres	fogo/voador
147	Dratini	dragão
148	Dragonair	dragão
149	Dragonite	dragão/voador
150	Mewtwo	psíquico
151	Mew	psíquico

Como lutar em Pokémon Stadium 2

Você controla seus Pokémon de um modo diferente do que está habituado em games de luta convencionais. Não é possível comandar a movimentação dos personagens e o jogador apenas define qual é o golpe ou ação que seu bichinho vai executar e assiste ao resultado. Para isso use apenas os botões do joystick para abrir menus e confirmar opções. Entenda os menus de luta da versão japonesa:

Na primeira tela de batalhas aparecem três opções:
A - Abrir menu de ataques
B - Abrir menu de Pokémon reservas
S - Sair da luta

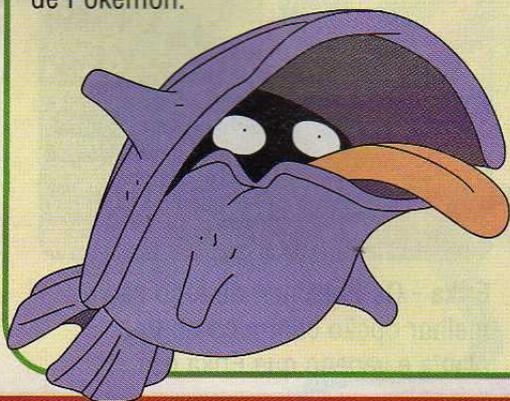
Escolhendo as opções A ou B, surge outra tela, com duas opções:
L - Seguir para o menu escolhido na opção anterior
R - Voltar ao menu anterior

Ao prosseguir aparecerá o menu que você escolheu (de ataques ou de reservas) em ambos aparecem várias opções de ação, todas em japonês. Ao lado de cada opção há um botão C. Para saber o tipos de ação de cada item, aperte no joystick o botão correspondente às indicações da tela e assista ao resultado.

Modos de jogo

Pokémon Stadium - Subdividido em sete opções (veja a seguir), este é o principal modo de jogo. Você terá de competir em vários estilos de jogo, com objetivos e desafios diferentes, para tornar-se o melhor criador de Pokémon.

Vs Battle - Chame seus amigos para montar seu próprio campeonato. A disputa é para até quatro pessoas e você pode criar um grupo com seis Pokémon de vários níveis para detonar a galera.

Single Player - Neste modo você pode competir com outros Pokémon apenas para conhecê-los melhor e descobrir suas habilidades e fraquezas. É importante treinar aqui para definir quais são os melhores bichos para formar seu grupo e partir para as disputas mais difíceis no modo Pokémon Stadium.

Menu principal
1 - Single Player
2 - Pokémon Stadium
3 - Vs Battle

Manual de dicas de Pokémon Stadi

Este modo é a opção mais legal desta versão do game. Você pode escolher uma das opções indicadas e descobrir diferentes caminhos para tornar-se um mestre Pokémon, além de jogar com seus amigos e divertir-se em minijogos muito legais.

Confira as opções disponíveis neste modo
1 - Gym Leaders Castle
2 - Pokémon Laboratory
3 - Pokémon Stadium
4 - GB Tower
5 - Trophy Room
6 - MiniGames
7 - Free Battle

Gym Leaders Castle

Assim como Ash, você é um garoto que deseja tornar-se um grande treinador de Pokémon. Para isso é preciso passar por todos os ginásios e derrotar os mestres. A cada vitória você recebe insígnias como recompensa e à medida que enfrenta inimigos mais fracos, passa para desafios mais difíceis e vai aumentando sua graduação para se tornar mestre e chegar à grande Liga Pokémon.
Esta opção é o caminho mais difícil e mais desafiante para quem quer ser um mestre, por isso é importante treinar bastante antes de começar. É essencial já ter definido um grupo de monstrinhos, conhecer bem suas habilidades e saber a hora certa de usá-las. Veja quais são os mestres, as insígnias e descubra como encarar este desafio.

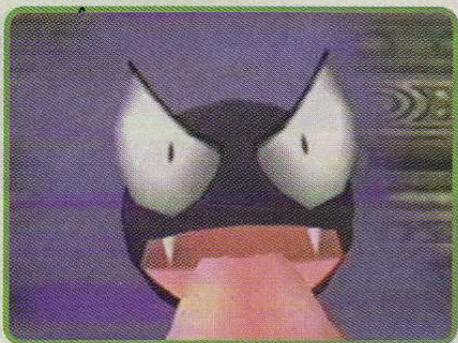
Criadores e suas insígnias
1 - Brock (Rocha)
2 - Misty (Cascata)
3 - Surge (Trovão)
4 - Erika (Arco-íris)
5 - Koga (Alma)
6 - Sabrina (Pântano)
7 - Blaine (Vulcão)
8 - Giovanni (Terra)

Brock - Use as magias mais fortes dos Pokémon do elemento água.

Misty - Detone-os com as magias mais fortes dos elétricos.

Surge - Escolha os Pokémon do tip pedra para combatê-lo.

Erika - Os Pokémon de fogo são a melhor opção contra os do tipo planta e veneno que Erika usa.

Koga - Este mestre usa muitos Pokémon do tipo venenoso. Ataque-os com os psíquicos ou aquáticos.

Sabrina - Os monstrinhos do elemento pedra são bem fortes contra os psíquicos, que Sabrina usa. Porém é uma batalha arriscada, já que os psíquicos tiram muita energia dos Pokémon de pedra. Uma boa alternativa é usar os Pokémon fantasma.

Blaine - Use os Pokémon aquáticos mais fortes para vencer os do elemento fogo que Blaine usa.

Giovanni - O misterioso chefão da equipe Rocket usa Pokémon do tipo terrestre. Detone-os com seus monstros psíquicos e aquáticos.

Depois de detonar os oito mestres, um novo caminho vai surgir. Siga por ele até o castelo dos criadores de Pokémon, chamados de Elite Four. Eles já conseguiram as oito insígnias e são conhecidos como os melhores de todo o mundo. Em combate, usam Pokémon fortes, mas você consegue vencê-los usando as mesmas técnicas indicadas contra os outros mestres.
Vencendo o grupo da Elite Four você chega ao maior criador de todos: Gary, o maior inimigo de Ash. Veja quais Pokémon ele usa e explore suas fraquezas (em caso de dúvida, consulte a nossa tabela) para vencê-lo e ficar com o título de melhor mestre Pokémon do mundo.

Pokémon Laboratory

Esta opção só estará em funcionamento se você estiver com o acessório Transfer Pak conectado em seu Nintendo 64 e a um Game Boy. Aqui você encontrará o professor Carvalho e poderá trazer os Pokémon que criou nos games da série azul, amarela ou vermelha do Game Boy para enfrentar os desafios de Pokémon Stadium no Nintendo 64. Além disso, é possível acessar opções que permitem organizar os menus de itens dos jogos do Game Boy e ter acesso à galeria de fotos e informações sobre seus Pokémon.

Game Boy Tower

Com o acessório Transfer Pak ligado ao seu Nintendo 64 e ao Game Boy, você pode jogar os games de Pokémon das séries azul, vermelha e amarela do Game Boy em sua televisão.

Pokémon Stadium

Nesta opção você escolhe um dos seis estilos de campeonatos disponíveis e luta para conseguir insígnias e troféus da liga Pokémon. Os campeonatos diferem no nível dos monstrinhos e em algumas provas você só pode usar Pokémon com nível máximo 25, em outros o máximo é o Level 100. Além das diferenças de atributos, como velocidade e força, o Level modifica os golpes do personagem. Por exemplo, o Pikachu no nível 50 tem golpes diferentes do Pikachu no nível 100. Além disso, alguns Pokémon só estão disponíveis em campeonatos de níveis altos.

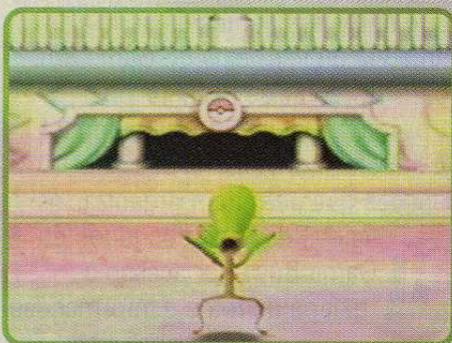
Os diferentes campeonatos
1 - Nintendo Cup 97
2 - Nintendo Cup 99
3 - Nintendo Cup 98
4 - Fancy Cup
5 - Ultra Cup
6 - Yellow Cup

Nintendo Cup 97 - Neste campeonato só entram os Pokémon de nível entre 50 e 55. O problema é que você só pode entrar na competição com os monstros de nível 50, enquanto os últimos mestres usam os de nível 55. É muito difícil vencê-los.

Nintendo Cup 99 - Você escolhe os Pokémon de nível 1 a 50 para participar deste campeonato. A competição é dividida em quatro níveis, com dificuldade crescente: Monster Ball, Super Ball, Hyper Ball e Master Ball. Somente derrotando os oito criadores você habilita a dificuldade seguinte. A missão é difícil, mas usando um grupo balanceado, com diversos tipos de monstrinhos, você vai se sair bem.

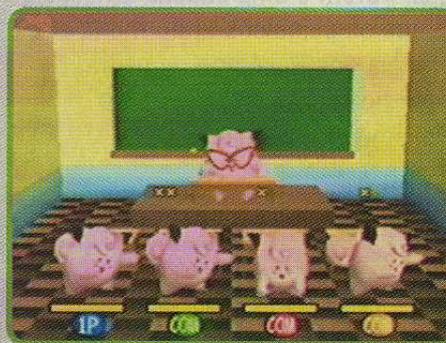
Nintendo Cup 98 - Escolha bichos entre os níveis 1 e 30 para competir. Como são Pokémon de níveis muito baixos, não há como usar golpes muito devastadores. Todos os adversários têm nível igual ou inferior ao seu e percebendo as fraquezas deles, você consegue vencer.

Fancy Cup - Só participam os monstros de nível entre 25 e 30. Não é possível usar Pokémon muito poderoso já que é um campeonato de nível baixo.

Ultra Cup - Escolha os melhores entre os Pokémon de nível 1 a 100 para participar deste torneio. É um campeonato difícil, com lutadores muito fortes. Vence quem usar melhor seus golpe. É possível derrotar um adversário com apenas um golpe, se você souber tirar proveito dos seus pontos fracos. Ao chegar ao final do nível Master Ball você enfrenta o misterioso e raro Mew. Para vencê-lo você pode usar os Pokémon fantasmas ou até mesmo os psíquicos.

Yellow Cup - Não há muitos Pokémon à disposição, só os que estão entre os níveis 15 e 20. São bichos bem novinhos e o estádio tem um visual infantil. Mas não se deixe enganar pela primeira impressão: eles lutam como gente grande e é difícil derrotá-los.

MiniGames

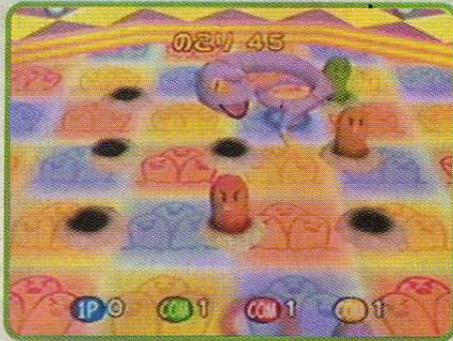
Nesta área você encontra vários minijogos para se divertir entre uma batalha e outra. São oito provas diferentes e em cada uma você controla um Pokémon que se relaciona com a disputa. Você não pode escolher o personagem, mas se diverte com provas que envolvem velocidade e coordenação nos comandos do joystick, que podem ser disputas entre até quatro jogadores.

Magikarp - Aperte o botão A para pular e acertar o marcador. O jogador que atingir mais vezes é o vencedor.

Clefairy - Memorize os comandos que o professor Clefairy mostra na lousa e repita-os. A cada erro você leva uma martelada e perde energia. Ganha quem errar menos e não perder toda energia.

Rattata - Nesta corrida, aperte A o mais rápido possível para ganhar velocidade e o direcional para cima para pular os obstáculos. O objetivo é alcançar o ponto de chegada em primeiro lugar.

Drowzee - Nesta batalha entre os Pokémon psíquicos a disputa é para comprovar quem é o melhor hipnotizador. Aperte o botão A sempre que o pêndulo passar sobre o indicador vermelho. Vence quem conseguir fazer todos os adversários dormirem.

Pikachu - O objetivo é fornecer energia para a máquina usando os poderes do Pokémon elétrico. Para isso, observe a luz que aparece no painel da máquina. Quando a luz estiver verde, aperte o botão B rapidamente e quando estiver azul, apertar o botão A. Se você apertar os botões no momento errado sua barra de eletricidade desce. Quem encher a barra de eletricidade primeiro será o campeão.

Lickitung - Jogando com estes Pokémon linguarudos você tem de ser rápido e, principalmente, muito comilão. Você fica no meio de uma esteira onde passam os mais variados tipos de comida. Preste atenção na tabela que é exibida antes da prova, para saber quais os pratos que valem mais pontos. Fique ligado e não coma tudo alucinadamente pois alguns tipos de comida são muito quentes ou apimentadas e só fazem você perder tempo.

Ekans - Seu objetivo nesta prova é lançar os Ekans como se fossem argolas, para acertar os Diglet. Para isso, segure o direcional para baixo e solte. Quanto mais tempo você segurar, mais longe vai conseguir jogar. Fique atento com os Diglet dourados que aparecem: eles valem mais pontos.

Metapod - Nesta prova você pode jogar com Metapod ou com Kakuna. Seu objetivo é simples: é preciso endurecer seu corpo bem no momento em que as rochas lançadas forem atingir sua cabeça. Para isso basta apertar o botão A no momento certo. Mesmo assim você perde energia, só que bem menos do que se for atingido em cheio. Vence quem sobreviver mais tempo.

Sandshrew - No controle de Sandshrew aperte rapidamente e alternadamente os botões L e R para cavar um buraco e fazer um poço. Quem encontrar água primeiro vence.

Free Battle

Escolha qualquer uma das regras utilizadas no modo Pokémon Stadium e pratique usando os monstrinhos de todos os níveis contra o computador ou contra seus amigos. É legal jogar nesta opção para conhecer o estilo de jogo usado pelos bichos disponíveis no campeonato Pokémon Stadium e a partir disso elaborar estratégias.

Desvende os segredos

O roteiro para você decifrar toda a trama, vencer os mais terríveis ini

Rodrigo Borges Fonseca

O jogo é a continuação da saga de Aya Brea, uma jovem policial que adquire poderes especiais graças a estranhas mutações que ocorrem em suas células. Agora ela faz parte do grupo MIST, uma corporação especial que investiga fatos misteriosos e experiências que afetam seres humanos.

Cheia de enigmas e perigos, a história do jogo se desenvolve em vários dias e aos poucos você desvenda uma intrincada trama. Há dois finais diferentes e no final ruim, o mais fácil, não há animações e você não consegue descobrir os segredos. Este roteiro completo ensina os caminhos para você conseguir fazer o melhor final, com a aventura completa.

Siga atentamente todas as indicações pois são algumas opções selecionadas durante o game que vão conduzi-lo para um final ou para outro e se você cometer qualquer erro pode ir parar na opção pior. Salve o jogo nos telefones que aparecem espalhados e prepare-se para uma viagem assustadora.

Segredo

Quando terminar Parasite Eve 2, salve o jogo e comece um novo usando o save para habilitar o modo Bounty. O roteiro é o mesmo, mas os inimigos são mais fortes e difíceis de destruir.

Explicações básicas

Use (usar) - Com este comando você pode trocar de arma, de munição, de armadura ou escolher os itens de Attachments, além de usar os itens do jogo.

Key (chave) - As chaves são itens essenciais para avançar no game. Para acioná-las entre nesta opção.

Parasite Energies (energias parasitas) - Entre aqui para ativar as magias e usar os poderes adquiridos por suas mitocôndrias. Para obter magias é necessário ter uma certa quantidade de EXPs (experiência). Há três magias de cada elemento: fogo (fire), água (water), vento (wind) e terra (earth). Mas nem todas estão disponíveis logo de cara e para obter a terceira magia de cada elemento é preciso ter as duas primeiras em Level 3.

Map (mapas) - Nas áreas marcadas em vermelho há inimigos. As letras T indicam telefones em que você pode salvar o jogo e as letras B são os baús para guardar itens. Quando aparecer um círculo vermelho

descubra o melhor final

e chegar ao final mais completo de Parasite Eve 2

Tabela de Parasite Energies

Veja as diferentes magias e quanto você consome de EXP e MP no jogo para habilitá-las. Os números de Bônus MP indicam o aumento no seu MP máximo ao habilitar uma magia. Fique atento e não desperdice EXP a toda hora pois você pode precisar de uma determinada magia para vencer mais facilmente um chefe mais difícil.

- Nível
- Consumo de MP
- EXP
- Bônus MP

Fire

Pyrokinesis - Tiro de fogo em linha reta.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	8	Você começa com ela	0
Level 2	7	1250	1
Level 3	6	3000	2

Combustion - Área de fogo ao seu redor.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	14	750	1
Level 2	14	1750	1
Level 3	14	4000	2

Inferno - Acione este ataque e tudo pega fogo.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	30	3000	1
Level 2	30	4000	2
Level 3	30	5000	4

Wind

Necrosis - Tiro de eletricidade em linha reta.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	7	500	1
Level 2	7	1250	1
Level 3	7	3000	2

Plasma - Uma área de vento que neutraliza os inimigos.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	6	750	1
Level 2	5	1750	1
Level 3	4	4000	2

Apobiosis - Paralisa inimigos ao seu redor.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	18	1200	1
Level 2	18	4000	2
Level 3	18	5000	4

Water

Metabolism - Antídoto contra vários tipos de venenos.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	7	500	1
Level 2	5	1250	1
Level 3	3	3000	1

Healing - Aumentar seu HP.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	12	750	1
Level 2	12	1750	1
Level 3	12	4000	1

Life Drain - Retira HP de seu inimigo e incrementa o seu.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	20	1200	1
Level 2	18	4000	1
Level 3	16	5000	2

Earth

Antibody - Campo de força que reduz seus danos físicos.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	6	500	2
Level 2	5	1250	2
Level 3	4	3000	4

Energy Shot - Aumenta os danos que você causa aos inimigos.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	10	750	2
Level 2	9	1750	2
Level 3	8	4000	4

Energy Ball - Bolas de energia que vão protegê-lo. Acerte todos que tentem tocá-lo.

Nível	Consumo de MP	EXP	Bônus MP
Level 1	15	1200	2
Level 2	15	4000	4
Level 3	15	5000	9

piscando sobre uma área, é para lá que você deve ir.

EXPs (experiências) - Você adquire mais experiência a cada inimigo derrotado e assim consegue Parasites Energies para usar magias. Por isso detone todos os inimigos que encontrar.

BPs (battle points) - Servem para comprar armas, itens e balas.

Weapon (arma) - Aqui aparece a arma que você está usando. Há muitos tipos diferentes e algumas só podem ser compradas quando você joga pela segunda vez.

Armor (armadura/proteção) - Dependendo da armadura, pode aumentar seu HP e seu MP (magias) e diminuir seus danos físicos, além de protegê-lo contra venenos. A quantidade de itens de Attachments também depende delas.

Itens - Aumentam sua vida e seu MP e tiram status. Você pode andar com 20 itens por vez e quando não couberem mais itens, a mensagem Warning aparecerá em baixo. Nesse caso, use a segunda opção para trocar com algum outro ou a terceira para usá-lo.

Attachments (acessórios) - Itens que podem ser usados nas batalhas. Coloque, de preferência, munições e recuperadores de vida e MPs.

Bullets (munição) - São as balas, que podem ser encontradas ou compradas.

Comandos

▲ - Selecionar magias
■ - Mirar
X - Correr
● - Ação
R1 - Atirar
R2 - Atirar com o segundo tiro da arma (somente para algumas)
Start - Menu principal/Menu de itens
Select - Visualizar mapas/Ligar ou desligar vibração nas batalhas

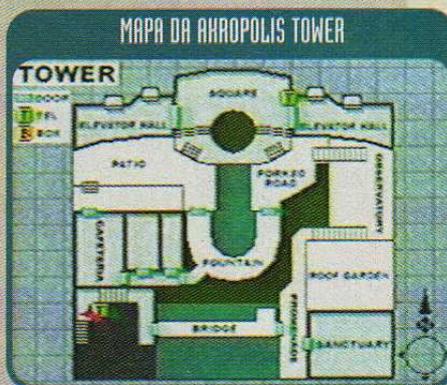
Os segredos

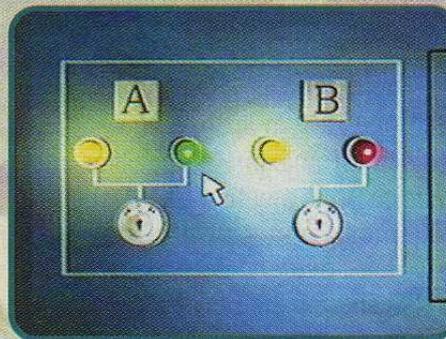
4 de Setembro, 2000, 8.18pm
Central da M.I.S.T., Los Angeles

Na sala da M.I.S.T., escolha a primeira opção para fazer o treinamento (que não é obrigatório) ou a segunda para sair. Se optar por fazer o treinamento especial você consegue alguns itens. Neste caso escolha uma música, a arma e o tipo de treinamento (os números de 1 a 5 indicam o nível de dificuldade da fase). Você tem de acertar os alvos e conseguir uma boa pontuação em todos os níveis para ganhar BPs e itens especiais.

Saia da sala, fale com Pierce e na salinha de armas pegue os itens com Jodie (se tiver feito um bom treino). Ela oferece três opções: comprar; saber mais sobre BPs e sair. Você pode comprar armas, bullets, armors e itens.

Vá para o MIST Parking e pegue um Lv3 Medicine no canto esquerdo. Use o telefone para salvar o jogo. Fale com Pierce, escolha a segunda opção e vá para Akropolis Tower.

4 de setembro de 2000, 8:56
Akropolis Tower, Los Angeles

Fale com os guardas e entre no prédio. Lá em cima, vá para o Square e pegue itens com os guardas caídos. Faça isso sempre que tiver oportunidade para conseguir mais itens. Nas caixas espalhadas pelo jogo você encontra vários tipos de munição. Sempre que precisar, vá até elas para se reabastecer. Perto da estátua você pode pegar 500 Parablem Bullets por vez.

Atenda o telefone, siga para a porta ao lado e fale com o guarda ferido perto da máquina de refrigerante para conseguir a chave da cafeteria. No Patio detone o monstro e entre na Cafeteria. Acerte mais um inimigo, pegue uma revista sobre a mesa e uma peça especial com o monstro. Quando Rupert entrar, volte para o Square e use o telefone. Ele avisa que destravou um portão. Vá até Forked Road e abra o portão para chegar a Fountain.

Entre pela porta verde (à esq.) e pegue uma chave azul no quadro amarelo. Passe pela porta ao lado e clique no painel com a luz piscando. Selecione o buraco A, escolha a segunda opção e use a chave azul. Clique nos monitores de vídeo e aperte o botão + até tudo ficar claro. Embaixo aperte os dois botões do meio para ver Rupert e um guarda. Vá para Forked Road e entre pela porta azul para chegar ao Observatory. Pegue o colete com o soldado, desça até Promenade, mantenha distância e mande bala nos gordões. Se necessário use Pirokinesys (PE).

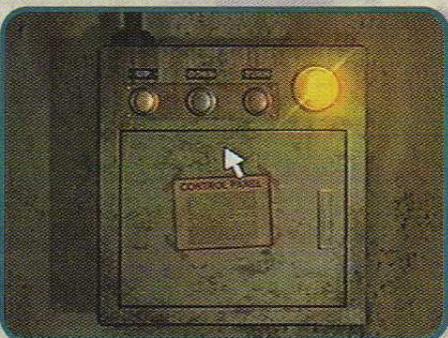
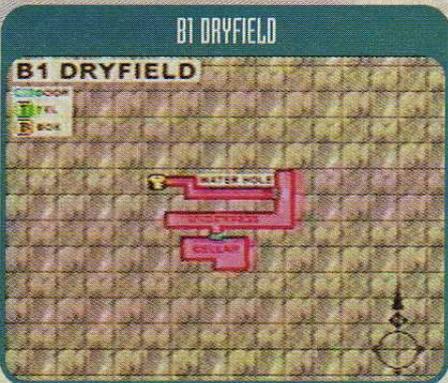
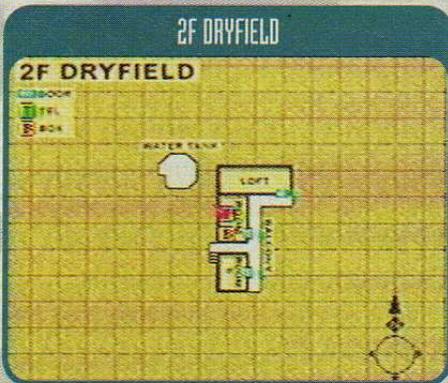
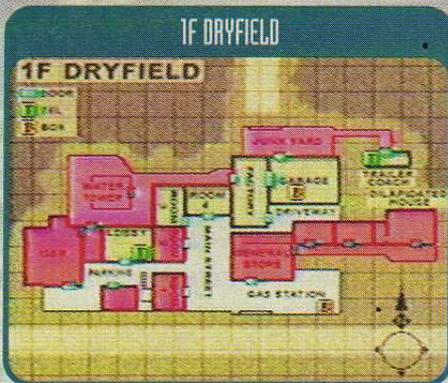
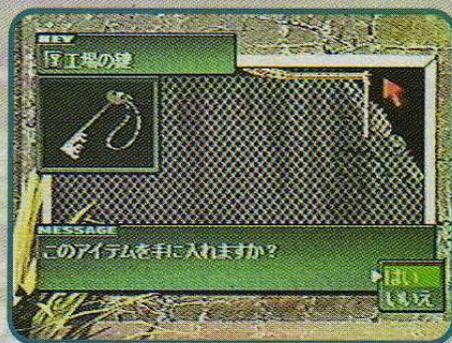
No Santuary pegue a chave com uma caveira no chão e caminhe até a parede da esquerda. No Roof Garden olhe a bomba atrás da estátua e fique clicando na porta para conseguir um cartão magnético preto.

Na salinha dos monitores, coloque a

chave com a caveira no buraco B. Saia e pegue um lançador de granadas na fonte. Na área da Bridge, acione o painel e use o código 561. Se você já tiver mais que 1800 pontos de EXPs, ative o Lv 1 de Healing (PE) para poder se curar na hora em que quiser sem usar itens. Entre na próxima porta, salve o jogo e suba para o Helicopter Landing Pad. Dê uma volta, olhe as caixas de força nas paredes e volte para encontrar o Unknow Man.
Atire nele, recue e quando ele atirar o gás venenoso corra para frente. Se ele se aproximar de uma caixa de força, atire nos fios para eletrocutá-lo. Você tem de vencer antes que ele consiga encostá-lo no final do corredor. Vá para o elevador e escolha a primeira opção para terminar o primeiro dia.

5 de setembro de 2000, 1:44
Central da M.I.S.T., Los Angeles

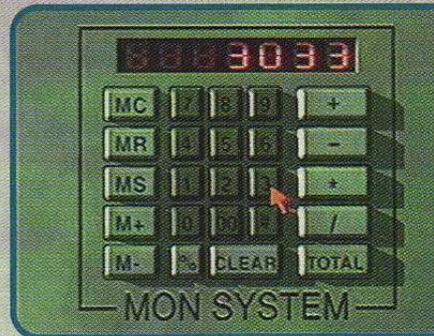
Depois de falar com Baldwin e Rupert, leia os quatro itens que aparecem no jornal (Key Item). No carro pegue itens de cura e guarde os itens que parecem uma mochila (Add Attachments +1), que acrescentam um espaço a mais no seu colete. Olhe à direita e clique nos armários para conseguir outro Lv 3 Medicine nas caixas de remédios.
É também sua última chance de passar pelo treinamento se quiser ganhar itens. Nesse caso volte para a sala de treinamento. Fale novamente com Pierce e escolha a segunda opção.

5 de setembro de 2000, 12:13
Mojave Desert, Nevada

No Dryfield verifique a caixa de munição para obter mais Parablem Bullets. Vá para o Main Street, desvie do cavalo perto de uma parede e atire quando ele estiver no chão. Procure itens nos quartos 1 e 2 e verifique os quadros. Vá para o Parking e encontre mais munição nas caixas que estão no fundo do cenário. No banheiro detone a mulher que se transformou e leia o artigo na parede pichada.
Vá para o Main Street e entre no Driveway. Não olhe o poço para não ser atacado por morcegos. Entre na Factory, clique no painel com uma luz vermelha, vá até o painel com luz amarela e aperte na seqüência: Up, Turn e Down. Clique no sensor vermelho ao lado da porta em que está escrito Caution e abra o portão ao lado. Volte ao painel de luz amarela, aperte Up e Turn e passe pela porta destravada.

Pegue com Douglas a chave do quarto 6, volte ao Parking, suba e entre no quarto. Vá até a varanda, olhe a Water Tower, desça e enfrente um monte de cavalos. Detone os dois primeiros, siga em frente e acione a caixa de força. Você tem poucos segundos para passar pelo portão que se abriu. Detone mais cinco cavalos antes de aparecer a escada. Suba e encontre outro desconhecido: K.Madigan. Suba a próxima escada, pegue a chave do Sallon no corpo caído, acione o switch e desça. Pegue o ímã do refrigerante no corredor perto do bar e dentro do bar destranque a porta. Vá para o ponto vermelho no mapa e fale com Douglas pelo interfone. Na grade ao lado do interfone, clique na chave que está no centro e escolha a segunda opção. Com o ímã, arraste a chave devagar até o buraco e pegue-a. Abra a Factory, vá para o Trailer Coach e fale com Douglas. Escolha a

primeira opção para comprar itens e depois a segunda para ouvir uma longa história.
Compre um lançador de granadas e pelo menos quatro granadas de 280 BPs. Siga o cachorro de Douglas, pegue o rolo de corda e continue atrás dele. Use a corda no poço, desça por ela e vá até o fim do corredor. Ao entrar no Underpass, não vá à frente para não se deparar com mais um inimigo. Vá para a parede dos fundos e ligue o interruptor. Volte ao corredor anterior que ficou iluminado, clique no buraco da parede para pegar um item. Acione o Lv 1 Antibody (PE) e volte ao corredor do interruptor.

Equipe-se com o lançador de granadas para enfrentar a aranha. Lembre-se: você só consegue acertá-la quando ela está visível. Para vencê-la, vá ao final do Underpass, vire à esquerda, num pequeno corredor com uma porta de madeira, e fique ali, onde ela não poderá pegá-lo (foto). Acione o Antibody, deixe-a aproximar-se e quando ela aparecer, dê um tiro de granada. Volte para se proteger e recarregar a arma. Acerte três tiros e ela explode. Acione o novo switch, passe pela portinha de madeira (Cellar) e pegue o item na caixa perto dos barris. Saia, desligue o switch e entre para ler o papel no barril à direita. Saia novamente e suba as escadas. Na General Store pegue os itens e siga para a porta à direita.

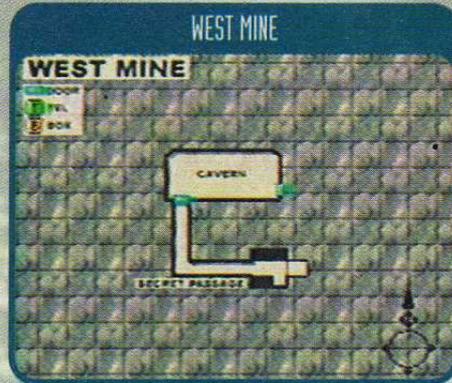
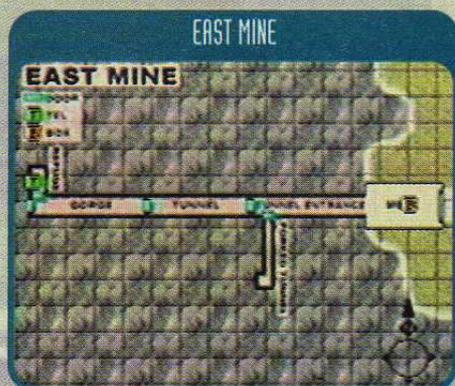
No corredor com três portas, abra a primeira e pegue um item. Na segunda porta, olhe para o ponto entre o armário e a parede (veja foto). Você vai ouvir uns gritos. Para abrir a terceira porta você precisará de uma chave inglesa. Vá ao Trailer, fale com Douglas, escolha a segunda opção, vá para a Garage e pegue a chave inglesa no canto. Volte ao local do armário e use a chave inglesa. Passe pelo buraco e na salinha escura leia uma mensagem antes de prosseguir pela porta e prepare-se para mais um chefe.

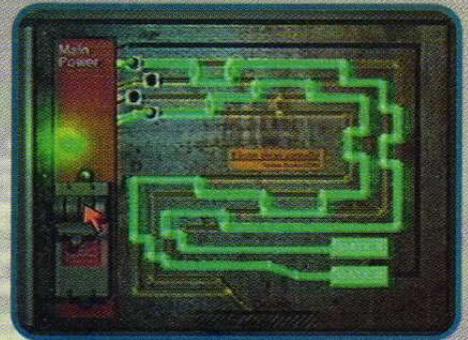
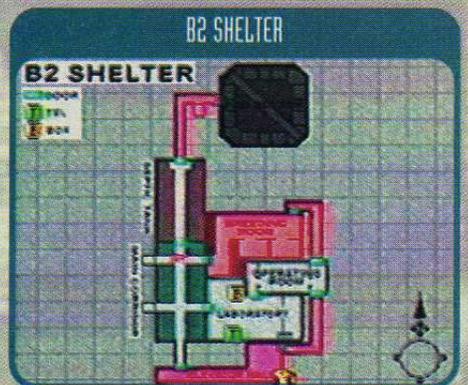
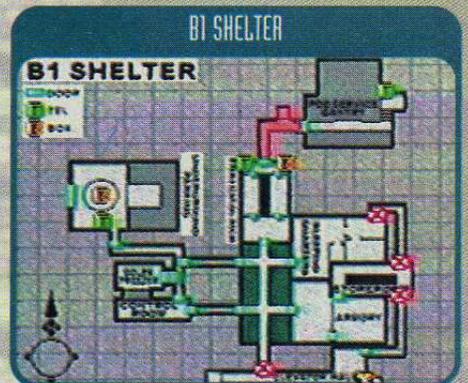
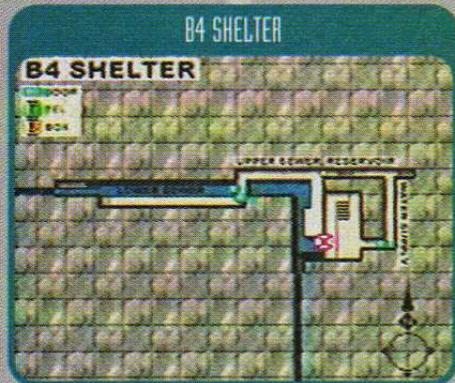
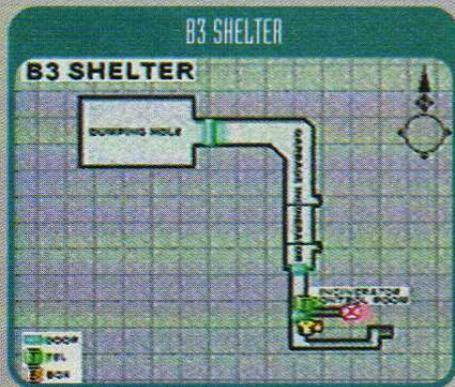
Novamente vai aparecer o Unknown Man. Use o Antibody logo no começo da luta. Imagine o quarto como um quadrado e caminhe acompanhando a linha das paredes, de um lado para outro, atirando sempre e fugindo toda vez que ele se aproximar muito. As balas comuns dão conta do recado. Recupere sua vida com itens.
K.Madigan vai se juntar a você. Siga com ele até o carro e proteja-o para que o HP dele não chegue a zero, senão você está fora do jogo. Ao chegar no carro, vença os coelhos mutantes e veja o estrago que eles fizeram. K.Madigan estará esperando enquanto você vai ao Trailer falar com Douglas. Escolha a terceira opção, ganhe a chave do Lobby e siga direto para lá.

Examine a calculadora e aperte os botões #,3,0,3,3,TOTAL. Pegue a chave-mestra, que permite abrir tudo, até os quartos 3 e 4 no Main Street e o quarto 5 no segundo andar. Cheque os quartos indicados para encontrar itens. Entre no Loft, pegue o galão de gasolina nos fundos, olhe o cofre ao lado, digite 4487 e pegue o item. Volte para o carro, use o galão nos tanques do posto para pegar gasolina e leve-a para Douglas na Garage. Compre dele pelo menos 15 granadas de 280 BPs. Note que agora o caminhão também é um baú.

Vá ao Bar, fale com K.Madigan e siga para o quarto 6. Antes de salvar o jogo, equipe-se com o lançador de granada e coloque como Attachments a sua pistola e as balas, além de itens de cura e de recarregar MP. Acione também o Lv 2 Healing e o Lv 2 Antibody (PE). Salve o jogo, clique na cama, escolha a segunda opção e curta o visual.

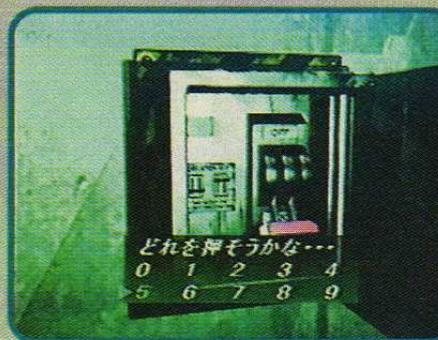
Seu próximo inimigo é Cannon Mounth e vencê-lo é mais um fator chave para assistir ao final bom do game. Use Antibody no começo da briga e vá para o canto ao lado do Lobby, atirando granadas. Quando aparecer um foguinho na boca dele, corra para frente. Sempre que ele pegar você, evite atirar, pois ele fará você perder mais HP. Mexa no controle até que ele solte Aya e insista no ataque. Lembre-se: ele tem de se desintegrar na sua frente. Depois de acabar com ele, vá à Main Street e confira: o cachorro de Douglas vai estar vivo e, agradecido, Douglas vai entregar-lhe a chave do caminhão. Siga para a Garage e encontre K.Madigan. Antes de falar com ele, vá ao Trailer, abra a caixa ao lado de Douglas e pegue a arma M950.

Pegue todos os itens do carro de Aya e coloque no baú do caminhão para poder usá-los depois. Volte para onde está K.Madigan e escolha a segunda opção.

6 de setembro de 2000, 12:06
Limites de Dryfield; Mojave Desert

Para matar os cavalos, fique no local indicado (foto), atire neles e desvie quando se aproximarem. Faça isso com os 11 cavalos. Entre no Tunnel Entrance, habilite o Lv 1 Metabolism (PE), siga para o Gorge e verifique a ponte quebrada. Volte ao Forked Tunnel, destrave o carrinho de mina e pegue a tábua no final. Vá para Gorge, use a tábua na ponte e siga para o Refuge. Lá dentro há mais Parablem Bullets infinitas. Olhe o painel ao lado, retire o plugue que está no último furo, coloque-o no segundo furo (contando de cima para baixo) e acione a chave ao lado, ative o Lv 2 Pyrokinesis (PE) e prepare-se para encarar um chefe. Vá para a Cavern.

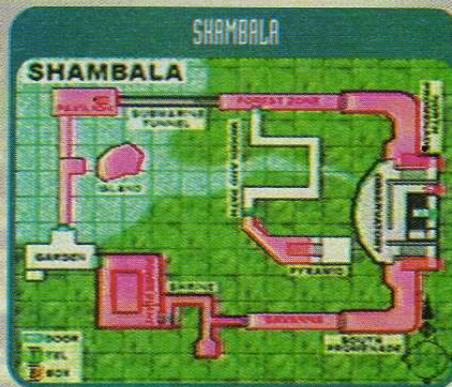
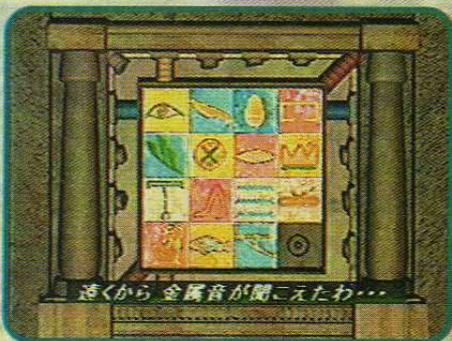
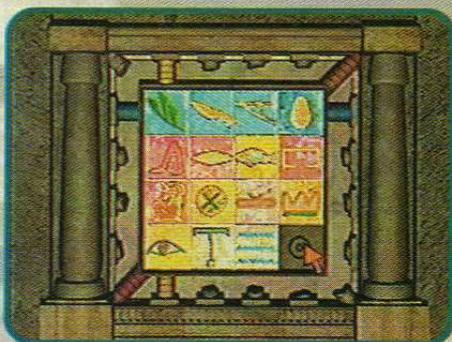
Acerte os barris espalhados pela sala até deixá-los com pouco HP (cerca de 25 HP é o suficiente). Quando o cavalo passar por perto de um dos barris, atire novamente para ele explodir e tirar HP de seu inimigo. No ataque use Pyrokinesis e Antibody sempre que possível. Vença o combate e reviste o monstro para pegar a arma P229 e um plugue. Mas nem pense em descanso: ele volta, muito mais forte. Para derrotá-lo, atire nos barris que sobraram e aproxime-se dele para acertá-lo.

Clique na moto e escolha a primeira opção. Vá ao Refuge, coloque um pino no primeiro e outro no último buraco do painel e acione a chave. Passe pela porta ao lado da moto (Secret Passage) e encontre mais um chefe. É fácil derrotar a aranha. Use a arma P229 que você ganhou com o cavalo, atire com R2 para que ela se desoriente e mande chumbo com R1. Seja rápido e não haverá problemas.

Parasite Eve 2

Siga para o elevador, escolha a primeira opção, vá para Storeroom e pegue mais Parablem Bullets. Acione o Lv 1 Combustion (PE) para fritar várias gosminhas azuis de uma vez. Vá para o corredor principal, destrave a porta de saída (Exit) e entre na Armory. No painel vermelho, use o cartão preto (aquele que você pegou no primeiro dia) para ter acesso às munições: Parablem Bullets, Hydra Bullets e Pack Shots. Há também uma arma SP12 e uma máquina onde você pode comprar outras coisas (compre mais 30 granadas).

Destrave a porta para a Storeroom. Vá para a Sterilation Room, use o painel indicado na foto e Entre na porta em que está escrito In. Passando pela próxima porta, Aya terá outras visões. Pegue o elevador até o andar B2 e no Breendig Room pegue mais Parablem Bullets. Na próxima entrada você será atingido por um monstro diferente. Volte à Sterilation Room, equipe-se com itens de cura, munição, lançador de granadas e acione o Lv 3 Antibody. Entre na salinha onde está escrito In. Quando o gás venenoso começar a sair, escolha a segunda opção no painel ao lado da porta. No Dumping Hole, antes de andar para frente, pegue Parablem Bullets e Hydra Bullets nas laterais.

Contra o próximo inimigo, use o Antibody no início, mantenha-se longe dele e quando ele abrir a boca para sugá-lo, corra até ficar em segurança. Vire-se e mande bala na boca dele. Desvie-se das gosmas e das coisas que ele atira e detone os monstrinhos risonhos antes que ele engula todos, pois ele consegue se recuperar. Para desviar do gás, ande para o canto abaixo da porta. Derrote o monstro, olhe para o painel e passe pela porta. Quando o monstro voltar, corra até o portão (foto) e pise no botão. Espere o elevador, mas fique correndo para não ser engolido. Ao passar para o outro lado, atire no monstro até que ele ande para cima do elevador e pise no botão para que ele seja prensado. Volte ao Dumping Hole, pegue um medalhão e saia para o Incinerator Control Room.

Bata na porta até que K.Madigan ajude-o a sair e desça para a Lower Sewer. No painel entre com o número 18 para fazer a água descer. No Upper Sewer, caminhe para a direita e entre com o número 15 no painel azul.
Este é um ponto estratégico para chegar ao melhor final. Depois de usar o número no painel azul, volte ao Reservoir, abra o portão das escadas e você estará debaixo do poço de Dryfield. Depois das despedidas de K.Madigan siga o cachorro de Douglas e suba na Water Tower.

Acabe com os monstros para salvar Pierce, pegue a chave do carro dele, vá até o Gás Station e pegue um colete e um batom dentro do carro. Equipe o colete e use todos os seus Attachments+1 nele. Vá até a máquina de gelo na Main Street e leve gelo para Pierce. Faça isso três vezes e receba itens. O terceiro item é um medalhão. Volte ao poço, clique no elevador perto do Incinerator Control Room, vá para B1 e dirija-se ao corredor entre o Storeroom e Sleeping Quarters.
Vença mais um inimigo e pegue o cartão magnético branco. É uma boa hora de habilitar um Lv 2 Combustion e um Lv 3 Healing. Vá para Elevator Hall

e pegue o elevador para B2. Siga para o Laboratory pela Operating Room. Olhe a lousa, os armários e o computador. Você precisará de uma senha para usá-lo. Para consegui-la, volte ao Sleeping Quarters e procure por uma revista nas camas. No computador, entre com o código A3EILM2S2Y, aperte Login e escolha a alternativa D. Vão aparecer três perguntas na tela e você tem de acertar todas. O problema é que as perguntas estão em japonês e há inúmeras combinações aleatórias. Assim, é praticamente impossível indicar todas as respostas corretas. Seu sucesso vai depender de sorte e persistência. Uma boa dica é optar sempre pela letra B, até acertar.

Atenda Pierce no telefone, siga para o Pod Service Gantry e encontre-se com ele. No monitor, aperte todos os botões do lado direito para ver vários lugares. No próximo monitor, aperte Next até ver o mapa de Shambala. Volte ao primeiro monitor, clique no botão correspondente à câmara A e aperte Operate. Faça o mesmo, clicando nos botões das câmaras C e E. Na tela da câmara A deve aparecer escrito Open, na da câmara C vai parecer Lift Operate e na da câmara E estará escrito Security Off. Vá até o elevador acima do Main Corredor B2.

No Observatory, em Shambala, acione o Lv 2 Metabolism (PE). Vá ao South Promenade até chegar em Shrine. Lembre-se de que não há telefones em Shambala e para salvar é preciso voltar ao Laboratory em B2.

Neste painel, alinhe os blocos azuis (foto no alto) e pegue um item no caixão. Alinhe em seguida os blocos vermelhos (foto acima) para abrir a próxima porta. Esqueça os blocos amarelos. No Power Plant há um monstro-gerador. Destrua todos os componentes das paredes e o computador antes de atirar nele. Volte e caminhe em direção ao North Promenade, até chegar à Pyramid. Para livrar-se dos tatus, use o Lv 2 Plasma (PE). Na falta de MP, use o segundo tiro da arma P229. No relógio de pedra escolha quatro vezes a primeira opção. No Pavilion olhe as pedras coloridas do lado esquerdo da entrada do túnel. No Garden procure por mais pedras coloridas. Retorne para a Pyramid. Suba até o topo e pise nos quadradinhos coloridos na seguinte ordem: seis vezes no azul; duas vezes branco; três vezes vermelho e cinco vezes amarelo. Puxe a alavanca na estátua, vá para a ponte que se moveu e desça o alçapão na Island, onde há mais um chefe.

Detone primeiro os cinco monstrinhos e quando o grandão aparecer use Antibody para se defender. Ataque-o com granadas, magias de fogo e balas normais. Corra ao redor dele para se desviar dos tiros. Derrote-o e pegue uma caveira na piscina (é um medalhão) Volte para a Pyramid e pise nos quadros na seguinte ordem: vermelho; amarelo; azul; branco; azul; branco; vermelho; amarelo; branco; azul; amarelo e vermelho. Depois que a mensagem aparecer, clique na estátua para a ponte voltar ao seu lugar e siga para a área Garden, abrindo a porta da Power Plant. Lá dentro acabe com mais um monstro-gerador, como você fez antes. Saia de Shambala e retorne para B2. Depois que os soldados mutantes acordarem, entre no elevador com uma bola piscando no mapa e escolha a segunda opção. No Corredor B6 você verá a criança que encontra em sonhos. Siga-a e enfrente o monstrão. Desvie-se dos tiros azuis e das bolinhas amarelas. É quase impossível desviar do golpe

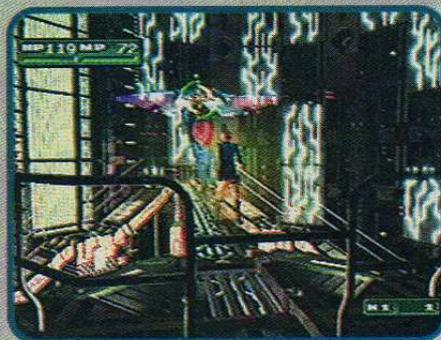
dele. Um modo fácil de vencer é atirar granadas sempre que ele se preparar para um golpe. Quando K.Madigan aparece, Aya tira a máscara da garotinha e descobre que seu nome é Eve, uma espécie de clone dela mesma.

Atenda o telefone e verifique o quarto procurando por itens. Fale com K.Madigan e um monte de soldados vão entrar. Olhe nos barris na frente de Eve para ver mais clones. Fale com Eve e leve-a devagar em direção ao elevador. Escolha a primeira opção e tente ser ágil para que o HP não chegue a 0. Em Garden, vá ao Submarine Tunnel. Eve será capturada por um soldado e em todas as áreas vermelhas indicadas nos mapas haverá outros soldados. Use tiros de Lv 3 Pyrokinesis (PE) contra eles. Para acumular EXPs vá a Armory B1 para renovar suas munições e detone todos os soldados. No Poo Service Gantry, ligue os monitores e coloque Security off na câmera E. Pegue a carta de Pierce no telefone e leia, apertando ▲ no seu ícone em Key. Em seguida telefone para Jodie. No Underground Parking, olhe o painel que está do lado de cima do portão e pegue uma chave. Verifique o painel novamente e clique no botão azul e no amarelo (embaixo). Olhe o jipe e escolha a primeira opção, veja o computador vermelho no canto da sala e use nele o cartão branco para abrir o portão redondo. Suba no jipe, siga pelos corredores e pegue o ursinho de Eve perto da moto. Entre na salinha ao lado e acione o painel para destravar a porta anterior. Verifique na próxima sala o painel da esquerda e curta a animação.

6 de setembro de 2000, 6:37
Casa Branca, Washington D.C.

Você assiste a um diálogo na Casa Branca entre homens misteriosos.

6 de setembro de 2000, 3:52
Mojave Desert, Nevada

Saia da tenda e receba do cachorro um item e uma carta. Fale com Jodie e olhe atrás dela para encontrar três opções. São caixas com itens e você pode pegar tudo de que precisar. Fale com o soldado e clique nas caixas ao lado dele para conseguir munições infinitas. Pegue tudo, principalmente as granadas e entre no prédio de novo, apertando o painel da direita.
Ao voltar com o jipe, atenda o telefone. Vá ao Golen Freezer e fale duas vezes com Pierce. Na Sterilation Room, muitos homens foram envenenados. Grave o jogo, equipe-se com granadas e todos os medalhões, acione as PEnergis que quiser (dê preferência ao Life Drain ou Inferno). Vá para Poo Service Gantry e escolha a segunda opção. Veja as cenas e ao clique no elevador do lado. Entre no Pod Bottom, onde há mais inimigos. Use sempre o Antibody e acione o Life Drain para recuperar sua vida. Atire granadas na cabeça do monstro para destruí-la. Quando a barriga dele se abrir, mandando uma rajada indefensável, aproveite para atirar.

Vá até o painel vermelho e use novamente o cartão branco. Eve vai se unir ao monstro, criando um novo ser. Fique no lugar indicado pela foto, acione o Antibody e mande granadas. Quando Eve fizer a tela tremer, use Inferno ou Life Drain. Se ela acertar o golpe, todo seu MP some, por isso é bom ter itens para recuperá-lo. Mate os clones que ela criar, voltando-se logo para a Eve verdadeira. É difícil vencê-la e se você seguiu o roteiro completo e escolheu o final bom, dois novos dias vão aparecer.

7 de setembro de 2000, 9:05
Casa Branca, Washington D.C.

Neste dia há mais uma conversa na Casa Branca. Você só vai assisti-la.

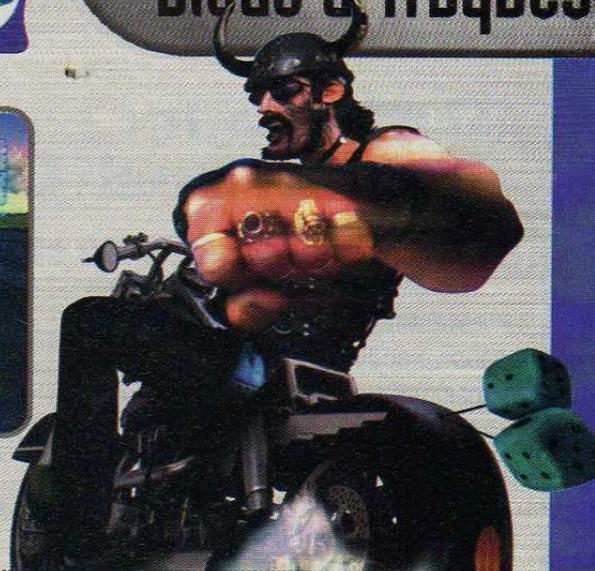
1 de setembro de 2001, 7:16
Museu Natural, New York

É só curtir o final completo.

Road Rash Jail Break

Ultrapassagens radicais

Passe por cima dos carros - Durante o jogo, quando aparecerem veículos em seu caminho, pressione duas vezes o botão X, fazendo com que a moto empine e passe por cima do carro.

Voe por cima dos motoristas lerdos e não perca tempo

Gran Theft Auto 2

Senhas para escapar da polícia e jogar em todas as fases

Segredo - Para colocar os códigos entre na opção Play depois em Player Name.
Seleção de fases - ITSALLUP
Todas as armas - NAVARONE
Jogue sem polícia - LOSEFEDS
Vidas infinitas - LIVELONG
Multiplique seu dinheiro 5 vezes - HIGHFIVE
Habilite o cursor que indica seu caminho - WUGGLES
Ganhe $ 1.000.000 - BIGSCORE

Fique invencível e passe pela polícia numa boa

Na última fase do jogo não economize munição

Tom Clancy's Rainbow Six

Truques para ganhar todas

Atenção - As dicas a seguir devem ser feitas com o jogo pausado e o botão L1 pressionado.
Recarregar munição - ■, ■, ●, ▲, X, ▲, X, ▲.
Jogo sem inimigos - ▲, ●, ●, ▲, ■, X, ▲, ●.
Abrir todas as portas - ▲, ■, ■, ▲, X, ●, ■, ▲.
Reféns invencíveis - ●, ●, ■, ▲, X, ▲, X, ●.
Agentes com todas as habilidades no máximo - X, ■, ▲, ▲, ●, ■, X, X

Recarregue sua munição e abra qualquer porta com estas dicas espertas

Cool Boarders 4

Abra novas pistas

Atenção - Entre com os códigos a seguir na tela de Enter Your Name.
Habilite todas as montanhas, pranchas e corredores - ICHEAT
Habilite todos os eventos - IMSPECIAL

Radicalize com o último corredor em novas pistas

Thrasher: Skate and Destroy

Só para campeões de skate

Mais 5.000 pontos - Durante o jogo, pause e segure L1, L2, R1 e R2. Pressione ¡ e ganhe 5.000 pontos. A cada vez que você pressionar o botão ● ganha mais pontos.
Roupa de abelha - Escolha o Roach e troque o nome de seu personagem por Beesuirguy.
Saltar do skate - Durante o jogo, segure L1, L2, R1, R2 e pressione qualquer um dos botões normais para fazer seu personagem saltar.

Jogue com um personagem bem maluco que é o melhor do game

The Smurfs

Deixe todas as fases disponíveis

Seleção de fases - Comece o jogo em New Game e escolha com o X o personagem adulto. Assista à animação e depois na tela Chose Level, pressione L1, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, ↑, R2. Um som confirma a dica e todas as fases estarão disponíveis.

Vá direto ao encontro de Gargamel em seu castelo cheio de armadilhas

Crash Team Racing

Fique invisível, acelere em novas pistas e curta imagens inéditas

Atenção - Os comandos a seguir devem ser feitos na tela de menu principal e com os botões L1 + R1 pressionados.
Ficar invisível - ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.
Habilite novas pistas - →, →, ←, ▲, →, ↓, ↓.
Bombas ilimitadas - ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
Frutas ilimitadas - ↓, →, →, ↓, ↓.
Habilite a opção Scrapbook - ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, ▲, →.
Nesta opção você pode ver fotos de personagens e produtores do jogo.

Não se preocupe mais com as caixas de TNT

DICA leit

Livre-se da caixa de TNT - Pressione várias vezes o botão R1 quando tiver a caixa de TNT sobre o seu personagem.

Dica enviada pelo leitor Paulo Ricardo dos Santos Lopes, de Goiânia (GO).

NHL Face OFF 2000

Manhas para vencer fácil o computador

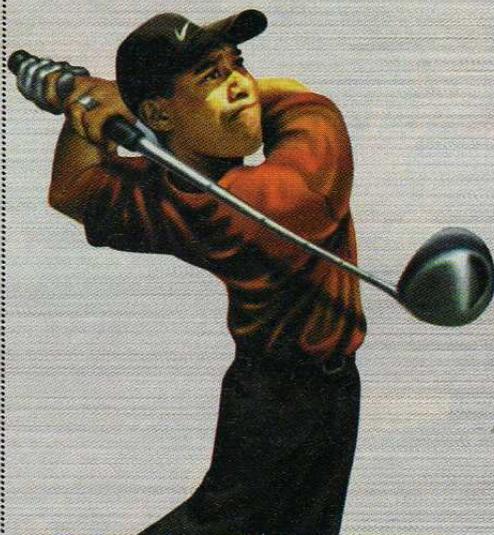
Selecionar companheiro para passar o disco - Pressione e segure L2 e pressione o botão que corresponde ao símbolo que está sob o jogador que irá receber o disco.
Tomar o disco do oponente - Quando o adversário chegar perto do seu jogador, pressione e segure X.
Defender-se facilmente - Quando o time adversário estiver atacando perto do seu gol, pressione e segure X e o goleiro defenderá quase todas.
Jogador mais veloz - Pressione e segure ● para seu jogador correr mais.
Tacadas mais fortes - Pressione e segure ■ até seu jogador dar a tacada.
Supertacadas - Segure pressionado ● para dar velocidade ao seu jogador e depois pressione e segure ■.
Passe especial - Passe perto de um de seus jogadores e pressione ▲.
Tacada surpresa - Perto do gol do inimigo, passe a bola com o X e rapidamente pressione quadrado em direção ao gol.
Mudar o temperamento da dèfesa - Em qualquer momentos do jogo, pressione e segure L1 para fazer surgir uma opção nova no canto inferior esquerdo da tela. Ali você indica o temperamento da defesa, que pode ser para normal, agressivo ou conservador.
Enganar o adversário - Pressione e segure o botão ■. Quando o jogador levantar o taco, solte e pressione novamente ■. Assim seu jogador finge que vai dar uma tacada forte.

Aperte o comando indicado pelo símbolo que aparece embaixo do jogador e ele receberá a bola

Engane o goleiro com a tacada surpresa e faça vários pontos

Cyber Tiger

Habilite novos cursos

Atenção - Para entrar na área de passwords, quando estiver na tela de seleção de cursos pressione ●. Use um dos códigos a seguir:
Curso Summerlin - PORARO
Todos os cursos - POQAKI

Descubra novos cursos para provar sua habilidade

Winning Eleven 4

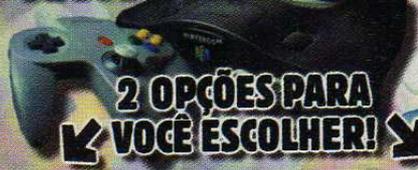
Faça jogadas de craque

DICA DO leitor

Dribles - Andando, pressione L1 várias vezes.
Deixar a bola passar entre as pernas (deixadinha) - Dê um passe e quando for receber a bola pressione R1.
Passar a bola por cima do adversário (encobrir) - Segure L1 e aperte ■.
Passar e receber a bola rapidamente - Segure L1 e passe a bola com o X.
Passar e receber a bola rapidamente no alto - Segure L1 e em seguida ▲.
Passe longo por cima dos adversários - Segure L1 e aperte e solte ▲.

Use o truque de drible para se livrar de seu marcador

Dica enviada pelo leitor Marcelo França Kerber, de Guaíba (RS)

POKÉMON STADIUM
NINTENDO 64
3x R$ 66,33
INCLUI TRANSFER PAK N64!
LUTE COM SEUS POKÉMON NO N64!
SEUS POKÉMON EVOLUIRAM PARA O NINTENDO 64!
Depois de pegar todos os monstrinhos no Game Boy, é hora de colocá-los para brigar em 3D no Nintendo 64! Em Pokémon Stadium, os pokemaníacos poderão travar acirrados combates com os monstrengos que já estão no cartucho, mas se preferirem, também é possível transportar seus próprios Pokémon que estão no Cartucho de Game Boy através do Transfer Pak. Outra grande novidade é poder jogar os cartuchos Pokémon de Game Boy na tela da sua TV.
• Transfer Pak grátis!
• Combates em 3D!
• Todos os 150 Pokémon!
• Inúmeros modos de jogo!
• Mini-games!
• Partidas para 4 jogadores simultâneos!
THE LEGEND OF ZELDA
3x R$ 46,33
POKÉMON
3x R$ 56
SUPER SMASH BROS
3x R$ 56,33
JET FOR GEMI
3x R$ 5
SUPER MARIO 64
3x R$ 33,00
SHADOW
3x R$ 4
CASTLEVANIA 64
3x R$ 49,67
MARIO KA
3x R$ 4
YOSHI'S STORY
3x R$ 43,00
1080 SNOWBOA
3x R$ 4
NINTENDO 64
2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!
COM 2 CONTROLLERS
3x R$ 153,00
COM STAR WA
3x R$ 166,33
POR + R$ 40 LEVE WIPEOUT 64 OU TUROK 2, OU MISCHIEF MAKERS
CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33
CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00
CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NA04A

Vigilante 8 — 2nd Offense

Detone com carros secretos e armas

Códigos secretos - Para entrar na tela de passwords, clique em Options e depois Game Status. Pressione A, L1 e R1 e use uma das senhas indicadas a seguir. Pressione duas vezes o botão B para sair e comece o jogo no modo Arcade.

Fases do jogo anterior - OLD_LEVELS

Tiro mais rápido - RAPID_FIRE

Mísseis mais fortes - BLAST_FIRE

Carros mais velozes - MORE_SPEED

Carros mais pesados - GO_RAMMING

Jogo com gravidade reduzida - NO_GRAVITY

Rodas largas - GO_MONSTERS

Assistir a todos os finais - LONG_MOVIE

Escolha o mesmo carro no modo Multiplayer - MIXED_CARS

Acerte três inimigos ao mesmo tempo - UNDER_FIRE

Jogo em câmara lenta - GO_SLOW_MO

Escolha automática de carro e pista - QUICK_PLAY

Suspensões especiais - JACK_IT_UP

Confira todas as animações do final do game

Crazy Taxi

Acelere tudo em novos modos de jogo

Pilote uma bicicleta - Na tela de seleção de personagens, pressione rapidamente os botões L + R duas vezes e em seguida aperte A. Quando começar o jogo você estará pilotando uma bicicleta muito louca.

Jogue no modo Expert - No modo Arcade, antes de entrar na tela para selecionar seu personagem, segure os botões L + R + Start e escolha seu personagem. A palavra Expert aparece no canto inferior esquerdo da tela, indicando que você está iniciando um novo modo de jogo.

Atinja velocidades impressionantes e radicalize com esta bicicleta

Jogue sem as setas que indicam o caminho - Segure R + Start e antes de entrar na tela de seleção, pressione A para escolher seu personagem. A mensagem No Arrows aparece no canto inferior esquerdo da tela, indicando que as setas do caminho vão desaparecer.

Faça sumir a marca de identificação do lugar de destino - Segure L + Start antes de entrar na tela de seleção de personagens. Ao escolher seu personagem, a mensagem No Destination Mark aparece na tela e o sinal que identifica seu ponto de chegada desaparece.

Comece o jogo em pontos diferentes da cidade - Segure R antes de entrar na tela de seleção de personagem. Escolha um motorista e para confirmar a dica aparecerá no canto inferior esquerdo da tela a mensagem Another Day.

Para aumentar a dificuldade use a dica e habilite o modo Expert

Slave Zero

Fique invencível e livre-se dos inimigos

Invencibilidade - Comece o jogo em New Game. Durante a ação pressione e segure os botões L + R e pressione B no controle 2. Uma mensagem aparece na tela indicando que a dica funcionou.

Livre-se dos tiros dos inimigos - Inicie o jogo em New Game e durante a ação pressione e segure os botões L + R e simultaneamente aperte A no controle 2.

Munição infinita - Comece o jogo no New Game ou em Load Game e durante a ação pressione e segure os botões L + R e em seguida pressione A + B (no controle 2).

Não tema os inimigos pois agora você esta invencível

Com munição infinita mesmo depois de zerar o marcador de balas você pode continuar disparando

Legacy of Kain: Soul Reaver

Habilite os segredos e detone os oponentes

Atenção - As seqüências a seguir devem ser feitas com o jogo pausado e com os botões L e R pressionados.

Habilitar espada Soul Reaver - ↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →.

Aumentar energia no plano físico - →, A, ←, Y, ↑, ↓.

Repor energia - ↓, B, ↑, ←, ↑, ←.

Repor energia no plano espiritual - →, B, ↓, ↑, ↓, ↑.

Repor pontos de magia - Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←.

Acionar habilidade de atravessar grades - ↓, B, B, ←, →, Y, ↑.

Acionar magias telecinéticas - ←, →, B, ←, →, ←. Pressione ▲ para usar as magias e L + R + direcional, para mirar.

Acionar habilidade de escalar paredes - Y, ↓, X, →, ↑, ↓.

Fazer uma espada de fogo - Y, →, ↓, B, ↑. Depois habilite sua espada de fogo, fazendo ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓.

Habilitar a espada de Kain - A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.

Habilitar a magia do trovão - ↓, ←, Y, ↓, ↑.

Habilitar a magia do fogo - ↑, ↑, →, ↑, Y, X, →.

Habilitar a magia da pedra - ↓, B, ↑, ←, ↓, →, →.

Habilitar a magia do som - →, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓.

Habilitar a magia da água - ↓, B, ↑, ↓, →.

Habilitar a magia da luz - ←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←.

Todas as habilidades - ↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

Detone os inimigos à distância com a magia telecinética

Faça a dica e use a espada para acabar com os inimigos no inicio do game

Seven Kingdoms II

Códigos secretos para você criar a melhor estratégia

Toque - Durante a missão, digite !!##%%&& para habilitar os códigos de trapaça que aparecem indicados a seguir.
Revelar todo o mapa - Ctrl+M
Disponibiliza todo conhecimento tecnológico - Ctrl+T
Deixa o rei imortal - Ctrl+U
Mostrar todas as informações - Ctrl+D
Mais 1000 em comida - Ctrl+\
Deixar o modo de construção mais rápido - Ctrl+Z
Mais 1000 em tesouros - Ctrl+C
Mais 10 pessoas na cidade selecionada - Ctrl+;
Poder máximo - Ctrl+ +
Menos 10 em reputação - Alt+Ctrl+E
Mais 10 em reputação - Alt+Ctrl+R

Com as senhas secretas você consegue tesouros e a cidade cresce rapidamente

Mais 20 em danos para a construção selecionada - Alt+Ctrl+J
Menos 20 em danos para a construção selecionada - Alt+Ctrl+K
Menos 1000 em tesouros - Alt+Ctrl+X
Menos 1000 em comida - Alt+Ctrl+C

Use os comandos para obter todos os recursos tecnológicos disponíveis

Thief Gold

Escolha qualquer fase

Pular fase - Durante o jogo, pressione Ctrl+Alt+Shift+End. Você passa imediatamente para a próxima fase, mas não consegue ficar com o dinheiro da missão que estava jogando.

Você consegue jogar em todas as fases, mas fica sem grana

Test Drive 6

Acelere uma moto especial

Pilote uma supermoto - Para acelerar uma moto Honda XR, basta escrever Honda XR em vez de colocar seu nome

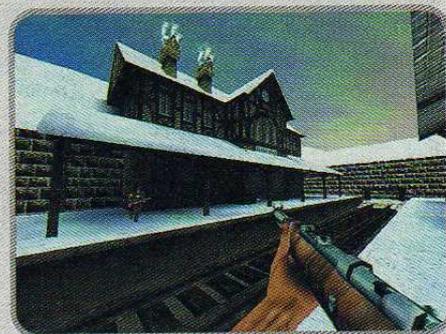
Gabriel Knight 3

Conheça a criadora do jogo

Segredo - Localize o guichê na livraria que tem o livro do Santo Graal. Olhe na janela perto da porta para ver Jane Jensen, a criadora da série de jogos Gabriel Knight. Em seguida examine o livro sobre os Assassinatos Vodu e Gabriel dirá emocionado: "Ela não é alguma autora famosa ou algo parecido?".

Mortyr

Fique invencível e detone os inimigos

Atenção - Durante o jogo, pressione ~ (em alguns teclados é o `) Para entrar no modo de trapaça. Depois basta digitar os códigos e pressionar o Enter.
Invencibilidade - .prezes
Todas as armas e itens - .wp
Selecionar nível - .gt or .goto (indicar número do nível)
Ligar auto-armamento - aim on
Desligar auto-armamento - aim off

Divirta-se: sua vitória está garantida

Battlezone II: Combat Commander

Vença todas as batalhas

Atenção - Durante o jogo pressione Ctrl e depois o ~ para entrar no modo de trapaça. Depois basta digitar uma das senhas e pressionar Enter

Vencer missão - ai.winmission
Munição infinita - game.cheat bztnt
Escudo infinito - game.cheat bzbody
Pilotos e recursos infinitos - game.cheat bzfree
Visualizar mapa completo - game.cheat bzradar
Link automático com o SAT - game.cheat bzview
Verificar ISDF antes da missão - 14 play isdf
Verificar ISDF depois da missão - 14 play scion

Aproveite a munição infinita e detone os inimigos durante os combates

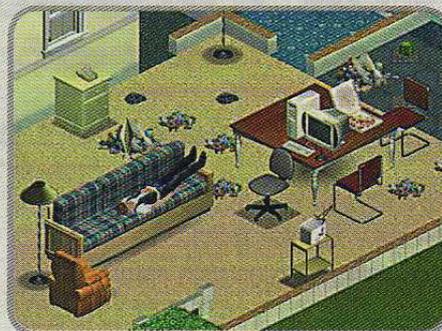
Com os truques você vence todas as missões e curte as melhores cenas

The Sims

Os segredos para viver feliz

Dica - Durante o jogo, pressione Ctrl + Shift + Alt + C para habilitar a tela de trapaças que fica no canto superior esquerdo da tela. Em seguida basta digitar um dos códigos listados abaixo para conseguir opções especiais.

1000 simeos - klapaucius
Ilha - water_tool
Mudar personalidade - interests
Mudar o nível escolhido - autonomy (1-100)
Mudar altura da grama - grow_grass (1-150)
Mudar hora do dia - set_hour (1-24)
Mudar a velocidade do jogo - set_speed (-1000-1000)
Ativar editor de mapa - map_edit on
Desativar editor de mapa - map_edit off
Ativar tutorial básico - route_balloons on

Tutorial básico desativado - route_balloons off
Ativar bilhetes - sweep on
Desativar bilhetes - sweep off
Ativar títulos de informação - tile_info on
Desativar títulos de informação - tile_info off
Ativar desenho de frames - draw_all_frames on
Desativar desenhos de frames - draw_all_frames off

Você define a personalidade dos personagens e cuida da decoração

É possível alterar detalhes do cenário e escolher o período do dia para jogar

Toy Story 2

Jogue em todos os níveis

Seleção de fases - No menu principal, faça no controle analógico ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓. Em seguida clique em Game Start e todas as fases estarão disponíveis.

Curta todas as fases, mas tenha cuidado: os vilões do final são difíceis

Re-Volt

Corrida completa

Escolha qualquer pista e carro - Na tela em que aparece o título do jogo, faça: B, A, Z, Z, B, L, A, C↑. Um som confirma a dica. Em seguida é só entrar e escolha qualquer carro e pista.

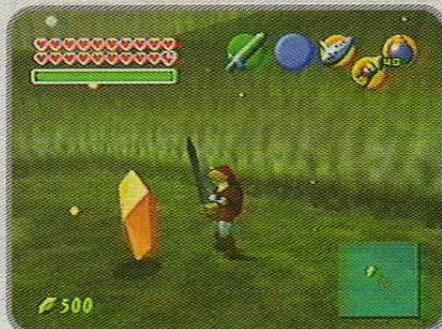
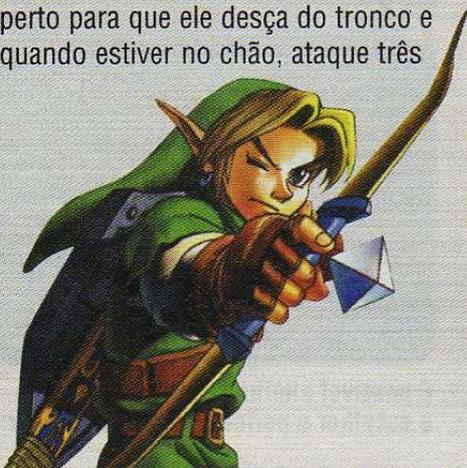
Os últimos carros são mais rápidos e difíceis de controlar

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

DICA DO leitor

Dinheiro não é mais problema

Grana fácil - Com Link adulto, pegue a Biggoron Sword e vá até Lost Woods. Siga pelo caminho logo à esquerda para encontrar um Skull Kid. Aproxime-se e pressione Z para colocar a mira nele. Chegue mais perto para que ele desça do tronco e quando estiver no chão, ataque três vezes com a Biggoron. O garoto vai pegar fogo e se transformar em um Ruppe do tamanho de Link, que vale 500 Ruppes. Faça o truque quantas vezes precisar.

Dica enviada pelo leitor Gladson Magrani Franpa, de Petrópolis (RJ).

Use a dica para ganhar 500 Rupper com a maior facilidade

Ridge Racer 64

Habilite um carro secreto e acelere com a pista invertida

Replay com gráficos diferentes - Para conseguir este efeito, pressione C ← quando estiver assistindo ao Replay.

Pista invertida - Comece o jogo no Modo Grand Prix e escolha a pista 1. Logo na largada vire seu carro em sentido contrário ao dos outros, Acelere e bata várias vezes na parede a sua frente até que você consiga atravessá-la e faça a corrida no sentido contrário, junto com os outros corredores.

Habilite o Caddy Car - Faça a dica de correr ao contrário e chegue em primeiro lugar. Quando começar outra corrida o carro novo estará disponível na tela seleção de carros.

Vença com a pista invertida e habilite o Caddy Car

As telas do Replay as imagens ficam parecendo manchadas

ELETRÔNICA PAGÉ
Consertos de games em geral
Destravamento de Dreamcast e PlayStation
NA HORA.
2 anos de garantia
Galeria Pagé - Lj. 5/6 FONE: 227-5429

Acessórios

Mercadão do Game Compra/Vende Troca/Aluga/Consoles/Jogos/Periféricos.Todos os sistemas. Sedex p/ todo o Brasil (0xx67)726-9396.

PARA ANUNCIAR LIGUE:
3037-2720
OU DDG: 0800-132066

Animais

FILHOTES PALO VERDE

Cocker, Boxer, Labrador, Fox T.P.Liso, Beagle, Dobermann, Poodle, Rotteweler, Bernese, Airendale T., Golden. Pais no canil. Filhotes c/ pedigree. F: (11) 7849-1984 / 1090.

Aparelhos

IntergameVenda de Aparelhos**** Jogos p/ todas as Marcas. Assis. Técnica Fone/Fax:(11) 5666-0803.

Trocam-se

Troca e Vd de Aparelhos: *Playstation/ Dream-Cast Am./ S. Nes./ Nintendo 64 Só p/ SP. F: (11) 5061-4899

Vendem-se

Vendas e Assistência Técnica. Jogos e Acessórios Para o Playstation,Dream Cast,Super Nes,Nintendo 64. *Envio Por Sedex. Fone: (11) 6942-0406

Vendo um Nintendo 64 + 2 Controles, Cartucho de Expansão e 1 Fita. R$290,00. Falar C/ Patrick. F: (11) 524-1844

Máquinas de videogames
Novas e/ ou usadas. Fone: (0xx44) 323-3055

Vendo/Troco/Videogames/Fitas e-mail:gamesvideo@ig.com.br Envio por Sedex. F: (11) 6191-2666.

Vendem-se máquinas videogame Novas e Usadas. Fone: (0xx44) 323-3055 c/ Jeferso

Vendem-se Máq.Vgames Prof. c/ chas (Arcades) vários jogos a partir de R$ 300,00. F: (11) 856-502

Vendo Master-Systems 3/ Nintendinho (Turbo-Game). Bom Preço! Apenas R$ 200,00. Fazer contato com Felipe. Fone: (11) 449-2941/ 9645-2056

Ivan Games Nintendo 64 R$ 179,0 Entrego no Local.Temos Fitas Ligue F: (11) 6119-4434 com Israe

TUDO P/ GAMES
Peças, Acessórios, Cabos e Joystick
Cartuchos e CD's (Imp)
Assistência Técnica Transcodificação
Desbloqueio
SEGA Nintendo Playstation
Atendimento especial p/ todo Brasil
Receita e PCI de desbloqueio p/ Técnicos
e Esquema Elétrico
Ligue:
222-8664 / 222-5934 / 222-9233
Minitel Eletrônica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 308 3º s-31 - CEP 01207-000 - São Paulo-SP

Assistência Técnica

Flipper Oficina de Videogames Consertos e Peças"Via Sedex". Especialista em canhão do Play. F:11/6958-5801/6682-2422 Penha-SP

Autorama.Tudo P/ Autorama. Consertos,novos e usados.Consulte F:831-9091 www.autorama.com.br

Clubes

***** Station Club *****
Fique Sócio. Mande sua Carta R: Valfrido Maciel 261,Petra-glia-Franca/SP. CEP:14409-129

PARA ANUNCIAR LIGUE:
3037-2720
OU DDG: 0800-132066

Locadoras

Top Gun Na Internet
www.topgun.com.br/ F:(11) 6956-9954
Locações de Games: 64, Dream Cast, DVD, VHS. Consulte-nos, atendemos com entrega em domicílio.

Trocam-se

Troca-se Nintendo 64 c/ 02 controles s/ fita por 1 Dreancast c/ 1 controle. Tr.Diego(24)355-2132

Troco Supernes 2controles + 2fitas originais+1cd/pc por 1 gameboy comum + 5fitas. Tratar c/ Rodrigo. Fone: (0xx11) 6331-2063

Vendem-se

APARELHOS de Videogames: Acessórios, fitas e CDs. Somente novos! Entrega São Paulo, interior facilito pagamento F: (0xx11) 4335-5375.

Play Games
Venda e Locação de Games e Acessórios em Geral!! Ligue!!! F: (27) 226-6172 - V.Velha - E.S.

Vendo Playstation c/ 2 C
Analógicos, 1 Memory Car
Jogos. Grátis Game Chark!
Fone: (11) 9741-7473 c/ L

Ilas Games. Vendo,comp
N64,S/Nes e acessórios.V
cartuchos. F:(11) 6135-397

Vende-se CDs p/ Play
Cada um R$ 10,00 Tr. c/ V
Filho - F: (62) 255-8123.

Games em Promoç
Playstation/Dream Cast/
do 64 / Game Boy / L
(0xx11) 5511-6738 / 973

Bits Games Vendas - A
Técnica - Locação - Víd
mes e Acessórios em
Ligue! F: (0xx31) 271-953

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

SEGA RALLY 2: DÊ PARTIDA NO SEU DREAMCAST E ENGATE ESTA EMOÇÃO!

CONSOLE DREAMCAST
INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 266,66

POR + R$ 100 VOCÊ LEVA SONIC ADVENTURE

CONTROLLER

3x R$ 39,99

VMU

3x R$ 33,33

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

SEGA RALLY 2

Lançamento

3x R$ 43,33

VIRTUA STRIKER 2.0

3x R$ 43,33

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99

3x R$ 39,99

AIRFORCE DELTA

3x R$ 39,99

NBA 2K

3x R$ 39,99

SPEED DEVILS

3x R$ 39,99

HYDRO THUNDER

3x R$ 43,33

SONIC ADVENTURE

3x R$ 46,66

BLUE STINGER

3x R$ 43,33

READY 2 RUMBLE

3x R$ 43,33

MONACO GRAND PRIX

3x R$ 43,33

SEGA

TEC TOY

Preços válidos até 30/04/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. *Frete grátis somente para o console.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast **(0**11) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TA04A